Pirmasis Lietuvoje žurnalas apie kompiuterinius žaidimus

KIBERZONA

SEPTINTĄ DIENĄ DIEVAS SUKŪRE KOMPIUTERĮ

kaina 5.5 Lt.

6/98

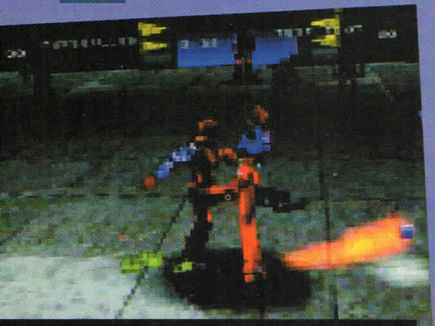
COMMANDOS
TEAM APACHE
ACTUA TENNIS
F1 CHAMPIONSHIP EDITION
NFS III
MOTOCROSS MADNESS
SANITARIUM
FINAL FANTASY VII

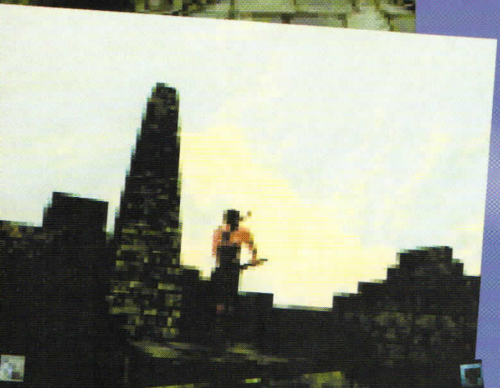


Šiame numeryje skaitykite:



žaidimų pasaulio naujienos








Melburne buvo paskelbta žaidimo DETHKARZ lenktynių demonstracinės versijos paleidimo data. Žaidimas ko gero išeis spalio pradžioje.

Lapkričio 11 dieną Londone vyks konferencija dėl smurto elementų video žaidimuose įtakos vaikams. Konferencija buvo surengta The National Children's Bureau ir Young Minds, ir kreipsis į susidomėjusius tėvus ir mokytojus dėl smurto elementų kai kuriuose žaidimuose.

"Infogrames" kurs seriją "Interneto" svetainių, paremti ir platinti savo būsimiems ir jau platinamiems žaidimams. MISSION IMPOSSIBLE, STARSBOT, HEXPLORE, INDEPENDENCE WAR ir LUCKY LUKE jau turi savo svetaines, o dabar savo svetaines turės ir žaidimai FIGHTER DUEL ir LOONEY TUNES. "Internete" jos pasirodys šių metų pabaigoje.

RAVEN'S HERETIC II demonstracinė versija jau turėjo pasirodyti. Taip teigia oficiali tinklo svetainė. Demonstracinė versija apims pirmą ir vienuoliktą lygius (tai *Silverspring Docks* ir *Canyon* lygiai). Pats žaidimas vis dar testuojamas, tačiau nusipirkti jį galėsite lapkričio mėnesį.

Kompanijos "Activision" ir "Viacom" pasirašė dešimties metų sutartį, kuri leidžia "Activision" išimties tvarka leisti STAR TREK pavadinimus. Robertas Kotikas, iš "Activision" pareiškė: "mes esame labai sujaudinti, galėdami bendradarbiauti su "Viacom Consumer Products". Daugiau nei 30 metų STAR TREK traukė ir žavėjo viso pasaulio žiūrovus. Ši sutartis mums leis tęsti šią tradiciją STAR TREK pasaulyje ir sukurti daug naujų jaudinančių produktų."

"KO Interactive" naujai paskelbė pavadinimą SHATTERED REALITY (laukiama lapkričio mėnesį). Tai bus povandeninių kovų tipo žaidimas. Veiksmas vyks ne Žemėje. Tikimasi, kad žaidimas bus pritaikytas 3D akseleratoriams, tokiems kaip RIVA TNT, Savage 3D, ir Voodoo Banshee.

KRUSH KILL 'N DESTROY 2 žaidimo platinimas buvo atidėtas (Kanadoje, JAV ir Australijoje). Nauja pasirodymo data planuojama spalio pradžioje. Naujam TOMB RAIDER filmui sukurta "Interneto" svetainė. Ji žada pranešti apie visus pakeitimus iki tol, kol bus, pavyzdžiui, išrinkta aktorė panelės Croft vaidmeniui. "Activison" pratęsė licenciją visiems žaidimams ,sukurtiems pagal STAR TREK pasaulį dar dešimčiai metų į priekį. Jų pirmas žingsnis yra sukurti žaidimą pagal STAR TREK filmą: INSURRECTION. Kompanijos "Accolade" žaidimo SLAVE ZERO pasirodymo tikimasi 1999 metų pavasarį. Atstovas truputį užsiminė apie žaidimo ateitį. "Visų pirma SLAVE ZERO yra įtempto veiksmo žaidimas. Daug dėmesio buvo skiriama veiksmui. Žaidėjas tikrai pasijus lyg būtų milžiniškas robotas ir vaikščiotų po didžiulį miestą, kuriame daug aukštų pastatų, o gatvėse verda gyvenimas. Kovos metu žaidėjai gali gaudyti automobilius, žmones, daužyti langus ir ginti miestą nuo daugybės priešo robotų."

Kompanija "GT Interactive" Jungtinėse Valstijose išleido DEAD BALL ZONE. Šiame sportinio tipo žaidime žaidėjai ras *Rage*, futbolo, amerikietiško futbolo ir ledo ritulio elementų.

Rugsėjo 21 d. Jungtinėje Karalystėje sustabdytas CARMAGEDDON 2 pasirodymas. Priežastis ta, kad BBFC neturėjo tinkamų kompiuterių žaidimo demonstracinei versijai paleisti.

Kompanija "Head Games" pranešė, kad CABELA'S BIG GAME HUNTER II žaidimo pasirodymo parduotuvėse tikimasi spalio vidury. Jame bus šešiolika ginklų ir aštuoniolika gyvūnų rūšių. "Head Games" atstovas konstatavo, kad šešis praėjusius mėnesius CABELA'S BIG GAME HUNTER buvo pramogų programinės įrangos bestselerių top dešimtuke. "Didėjant žaidimo lygiui išsiplėtė medžioklės aplinka. Atsirado daugiau ginklų ir jų pasirinkimas. Taip nustatoma nauja medžioklės norma."

Tyrimai, atlikti "ELSPA", rodo, kad metų pabaigoje Europos žaidimų rinka bus verta keturių bilijonų Anglijos svarų sterlingų. Tai 1.5

bilijono daugiau nei pernai metais.
Jungtinės Karalystės realizuoti produktai apima 12% JAV kompiuterių programinės įrangos rinkos.

Pasirodė kompanijos "Empire Interactive" WAR ALONG THE MOHAWK žaidimas. Šis kolonijinis kovinis žaidimas turi RPG elementų. Žaidėjas čia yra britų kolonistas arba prancūzų ir indų priešininkas. Markas Skrivenas, "Empire" prezidentas paskelbė, kad WAR ALONG THE MOHAWK žaidime įterptas RPG elementas, kurio nebuvo daugelyje realaus laiko strateginiuose žaidimuose. Šis unikalus elementas suderintas su istorinio periodo tyrinėjimais, nematytais daugelyje kompiuterinių žaidimų, suteikia žaidimui ypatingos vertės."

Gandai apie revoliucinį nuotykių žaidimą iš "Cryogen" IMMANIS vis plinta. Šis žaidimas priskiriamas naujos kartos nuotykių žanrui ir yra ypatingai aukštos taškų raiškos (65536 spalvų), geros kokybės, su ryškiais 3D elementais, orkestrine muzika. Be to, aiškiai matyti dienos ir nakties pasikeitimai, gamtos reiškinių kaita. Oficialių pranešimų vis dar laukiama.

"Interplay" vis dar organizuoja konkursą geriausiam trumpam pasakojimui apie DESCENT FREESPACE: THE GREAT WAR. Jie turi pasiūlymų iš mokslinės fantastikos rašytojų: Fred Saberhagen, Brian Thomsen, ir Clayton Emety. Trumpų pasakojimų įrašai bus parodyti, po to balsuojama ir laimėtojai galės savo pasakojimus įjungti į žaidimą. Be to, galima bus laimėti ir žaidimo kopiją.

MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2 demonstracinė versija jau yra "Internete", "Ubi Soft" FTP svetainėje. Taip pat nemokamai varžytis galima bus "Ubi Soft" pagrindinėje svetainėje. Žaidimas pasirodys 1999 metų pradžioje.

Vladimir Pokhilko, buvęs žaidimo TETRIS išradėjo Alexey Pajitnovo verslo partneris, buvo rastas nužudytas savo namuose Palo Alto. Jo žmonos ir sūnaus kūnai taip pat rasti namuose. Visi trys buvo mirtinai nudurti. Pokhilko, 44 m. buvo "AnimaTek" prezidentas. Kompanija specializavosi trimatėje kompiuterinėje grafikoje.

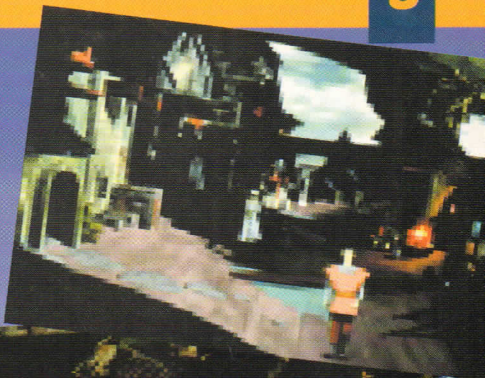
"Microsoft" įdėjo du naujus žaidimus į jų "Internet Gaming Zone". CLUE ir GIRLS TALK (gamintojas "Hasbro Interactive") jau galima žaisti *on-line*. CLUE yra priskirtas detektyvinio žanro žaidimams, kur žaidėjai turi rasti nusikaltėlį, kol jų priešininkai nespėjo išaiškinti nusikaltimo. Pirmasis, teisingai atspėjęs žudiką, nužudymo vietą ir žmogžudystės įrankį, laimi žaidimą. GIRL TALK skirtas tik merginoms — vaikinams ir tėvams žaisti nepatartina :). Yra aštuoni pasauliai, apimantys įžymybes, madą, mokyklą, vaikinus ir kelias pokalbių sferas.

"Ubi Soft" lapkričio mėnesį ruošiasi išleisti naują lenktynių žaidimą S.C.A.R.S. SUPER COMPUTER ANIMAL RACING SIMULATION. Tai bus ateities lenktynių žaidimas. Žaidime bus 3D efektų įskaitant šviesos srautus ir devynias skirtingas trasas lenktynėms.

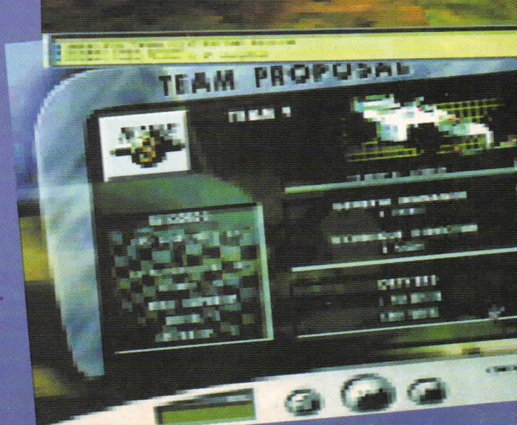
"Psygnosis" pranešė smulkmenas apie naują WORLD WAR 2 tanko imitatorių PANZER ELITE. Žaidimo veiksmas vyks Šiaurės Afrikoje, Italijoje ir Normandijoje. Žaidėjų laukia aštuonios misijos. Žaidimas tikrai ypatingas. Tai tikras vokiečių ir amerikiečių tankų modelis ir bus skirtas 3D greitintuvams. Žaidimas turi pasirodyti 1999 metų pavasarį.

"Ubi Soft" pranešė, kad 1999 metų vasarį išleis žaidimą MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2. Žaidimas tiks 3D greitintuvams. Jame bus realaus laiko ypatybės: oras/šviesa ir dūmai. Taip pat žaidime bus septyniolika trasų, dvidešimt du oponentai ir vienuolika komandų.

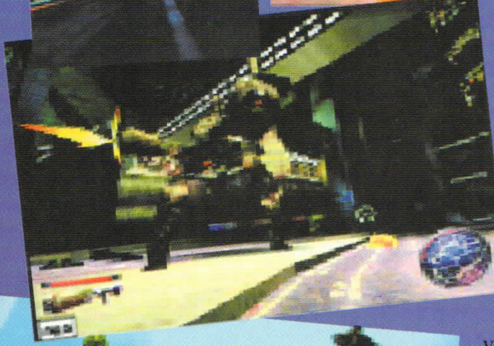
Jau yra smulkus aprašymas apie "Infogrames" ir "Eutechyx" žaidimą C3 RACING (C3 pavadinta todėl, kad *Car Constructor's Championship*). Žaidimas pasižymi labai greitais automobiliais, įskaitant





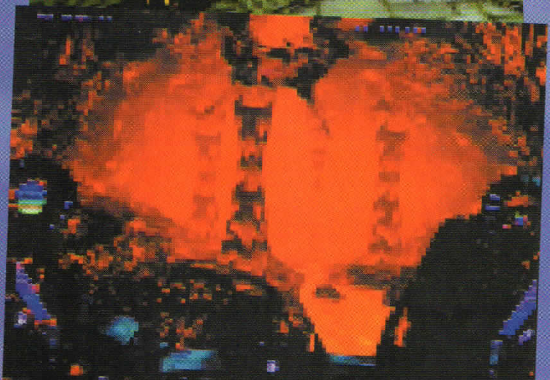

















Toyota, Marcos, Mitsubishi, Subaru ir *Ford*. Jame bus trisdešimt trasų, padalintų į penkis kontinentus, šalys, įskaitant Peru, Kiniją, Angliją, Italiją ir JAV. Jūsų laukia labai įvairios trasos, oro sąlygų pasikeitimai (lietus, rūkas ir migla). Valdymas labai jautrus. Imitavimas taip pat ypatingas.

Pirmosios ištraukos iš žaidimo DEER HUNTER II jau yra "Wizard works" "Interneto" svetainėje. Apie žaidimą paaiškino "Wizard works": 3D medžioklės žaidimas DEER HUNTER yra tai, ko fanai laukė. 3D žaidimo grafika tikrai ypatinga.

"Blizzard" pranešė, kad WARCRAFT ir STARCRAFT žaidimų statulėles jau bus galima nusipirkti per šias Kalėdas. Statulėlės, į kurias įeina WARCRAFT Gruntas ir Footmanas ir STARCRAFT Protossas Zealotas, Terranas Marine ir Zergas Hydraliskas kainuos apie 11 JAV dolerių.

"Accolade" atskleidė daugiau detalių apie jų naują žaidimą TEST DRIVE OFF ROAD 2. Žaidimas turi tokių grupių, kaip *Gravity Kils, Sevendust* ir *Fear Factory* licencijas muzikai. Žaidimas leis pasirinkti vieną iš dvidešimt transporto priemonių, tokių kaip *Land Rover, Ford F150* ir *T-Rex* tarp daugelio kitų.

Kompanija "Sierra" atidarė informatyvią svetainę ,skirtą RETURN TO KRONDOR. Svetainėje galima rasti dvidešimt ištraukų, žaidimo fragmentų ir išsamų pasakojimą. Be to, galima nemokamai parsisiųsti originalią BETRAYAL AT KONDOR žaidimo versiją (tačiau tai buvo įmanoma labai trumpai).

"Piranha Interactive Publishing" pranešė, kad jie įsteigs prizus ir septyniolika tūkstančių JAV dolerių grynais konkurentams, kurie sugalvos geriausius naujus lygius kuriamam veiksmo žaidimui DEAD RECKONING. Žaidime žaidėjo kosmoso kovotojų komanda, į kurią įeina du sparnuoti žmonės, kovos prieš tris ateivius trimatėje aplinkoje. Varžybos paskatins konkurentus sukurti naujus lygius ir pateikti juos įvertinimui.

"Expert Software" paskelbė apie naują TITANIC serijos žaidimą TITANIC: DARE TO DISCOVER. Naujame žaidime žaidėjas ieškos įvairių priežasčių, dėl kurių laivas nuskendo. Žaidėjas galės panerti žemyn iki sudužusio laivo liekanų ir keistais įrankiais, pagamintais labai seniai, tyrinėti senovinį miestą ir įvairiausias paslaptis.

"Kesmai" pranešė, kad Pietų Afrikoje "GameStorm" atidaro žaidėjų aptarnavimo serverį. Šis žingsnis žengiamas dėl partnerystės tarp Pietų Afrikos programinės įrangos kūrėjų ir "Interneto" paslaugų kompanijos "HandMade SoftWare".

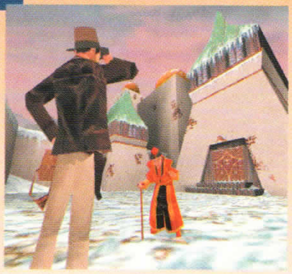
"Mplayer.com" sudarė partnerystės sutartį su "Fujitsu Ltd" išplėsti mplayer.com Japonijoje. "Fujitsu" (didžiausias japonų tinklo paslaugų tiekėjas, su 3 mln. narių *on-line* serveryje, NIFTY-Serve, ir "Interneto" paslaugų tiekėjas, "Infoweb"), suteikė teisę *Mpath* sistemoms on-line žaidimams leisti. "Fujitsu Electronic Contents" ir "Service Division" vadovaus ir teiks paslaugas "Mplayer" plėtimui, tai yra išplis Japonijos rinkoje.

Garsi repo grupė CYPRESS HILL kurs muziką būsimam kompanijos "Interplay" žaidimui. Žaidime bus panaudoti 3 šios grupės garso takeliai.

Kompanijos "3D Realms" ir "GT Interactive", sukūrusios ir išleidusios DUKE NUKEM, laimėjo autorinių teisių pažeidimo bylą prieš "MicroStar". Ieškinys buvo perduotas teismui, nes kaltinamieji išleido NUKE IT! lygių paketą be ieškovų sutikimo ir taip pažeidė 3D *action-shooter* autorines teises. Teisėjas nusprendė, kad "autorinių teisių savininkai yra teisūs".



Belinea
MONITORS
Aukščiau
tik
žvaigždės
Belinea
Monitoriai
Belinea
atitinka
svarbiausius
aukščiausiai
kokybei,
patikimumui,
ergonomikai
keliamus
europinius
reikalavimus.
Belinea State Line Belinea 10 50 80
15 colių (35.1 cm),
šviesos taškas - 0.27 mm,
skiriamoji geba - 1280x1024,
Nakamichi® Soundsystem,
2x2.5 W stereo garsiakalbiai,
1x8.5 W "Subwoofer" žemų dažnių garsiakalbis,
mikrofono ir ausinių lizdai.
Didelės galimybės
nedidelė kaina
CompServis
Autorizuotas kompanijos MAXDATA produkcijos platintojas Lietuvoje
UAB "CompServis". Raitininkų g. 2, LT-2051 Vilnius.
Tel. (22) 73 17 47, 72 11 93, faksas (22) 72 11 97.
Internet: www.compservis.lt
http://www.maxdata.co.uk
http://www.belinea.de



INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

Lucas Arts

1947-ieji. Žiauraus Šaltojo Karo pradžia. Rusijos vyriausybė Sovietų agentams pavedė surasti mitinio Babelio bokšto griuvėsiuose senovinę mašiną, kuri gali atrakinti legendinius vartus tarp galaktikų. Jeigu rusai kėslus įgyvendins, paleis mirtiną jėgą, kurios dėka Vakarai praras savo įtaką pasaulyje. Ir tik vienintelis žmogus sugeba apsaugoti nuo šių pavojingų planų — įžymusis archeologas INDIANA JONES.

Taigi, Indy grįžta naujame 3D veiksmo nuotykiniame "LucasArts" "Entertainment Company LLC" žaidime INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE, kurį ruošiamasi išleisti 1998 metų antroje pusėje. Tikrai klasikinių INDIANA JONES filmų vertas žaidimas ilgam prikaustys prie monitoriaus žaidėjus, kuriems teks dalyvauti jaudinančiose varžybose aplink pasaulį tam, kad sukliudytų sovietų užmačioms sukurti paslaptingąją velnio mašiną.

INDIANA JONES AND INFERNAL MACHINE yra naujausias "LucasArts" darbas, sako projekto lyderis Hal Barwood, kuris taip pat vadovavo Indy kelionei į mitinį Atlantis. Indiana Jones yra tipinis *veiksmo* stiliaus herojus, idealiai tinkantis 3D veiksmo-nuotykių žaidimui.

Žaidimas prasideda ,kai CŽV, vadovaujama senos Indy bičiulės Sophia Hapgood, supažindina Indy su gautais faktais, jog sovietų fizikas Genadijus Volodnikovas tyrinėjo Babelio bokšto prieigas, ieškodamas senovinės mašinos, kuri galėtų atverti duris į paralelinę galaktiką, pavadintą *Aetherium*. Volodnikovas ir jo parankiniai komunistai nekantriai bando surinkti mašiną, tačiau tam, kad mašina veiktų, trūksta kelių svarbių dalių. Rasti išmėtytas po visus toliausius planetos kampelius dalis ir yra Indy užduotis.

Šiame žaidime nusikelsime kartu su Indy į įvairias egzotiškas vietas, kurios ir laukia šį įspūdingą nuotykinį žaidimą žaidžiančio žaidėjo. Jam teks pabuvoti visur: pradedant senuoju Babilonu ir paslaptinguoju Tian Šanio kalnų regionu Kazachstane, baigiant Actekų piramidėmis...

Suvokiant, jog esi vienu žingsniu priekyje nuo rusų, jums teks spręsti daugybę kilusių kliūčių ir galvosūkių. Tokios vietelės kaip šventyklos, kapinės ir seni požeminiai rūsiai sukurti neįtikėtinai įspūdingai ir žaisti šį žaidimą, spręsti galvosūkius ar net dalyvauti kautynėse tampa nebloga pramoga.

Unikalios žaidimo geografinės vietos taip pat suskirstytos ir kaip specialūs žaidimo lygiai, ir pagal sudėtingumą — pradedant įspūdingais skraidančių aparatų valdymais, visureigio "džipo" valdymu skinantis kelią per džiungles ir baigiant nuostabiu pasivažinėjimu paprastu automobiliu.

Indy gali smogti, ropoti, bėgti, šokti, plaukti, laisvai vaikščioti po kiekvieną lygį. Jis turi galimybę surinkti visą ginklų komplektą (automatiniai pistoletai, rankinės granatos, šautuvai ir t.t) bei kai kurių kitų naudingų daiktų, kurių pagalba bus lengviau nugalėti komunistų agentus, kareivius ir visus kitus, priešiškai prieš jus nusiteikusius.

Žaidimą galima žaisti vienam, dviese ar *multiplayer* režimu. Tam yra padarytos LAN bei "Interneto" prisijungimo galimybės.

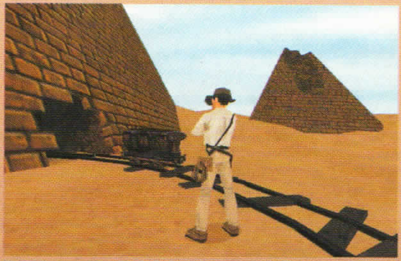
INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE skirtas Windows 95, Windows 98 ar Windows NT 5.0 aplinkoms. Taip pat būtinas 3D akseleratorius.

















3D veiksmo žaidimas

TOMB RAIDER III

Core Design

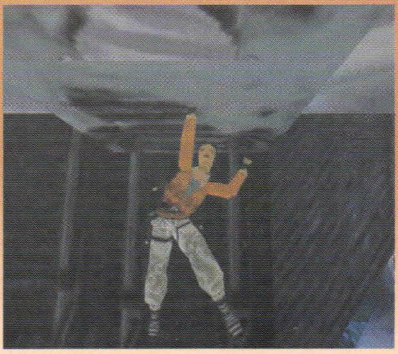












Ji sugrįžo ir grįš dar ne kartą — kad pavergtų vyrų širdis, įgytų naujų pasekėjų bei gerbėjų. Taip, dabar ji tapo visuotiniu stabuku ir garbinimo objektu, šio amžiaus pabaigos — naujojo pradžios Barbe. Tai vis toji pati Lara Kroft.

Bebaimė herojė pasirodo trečiąjį kartą, vildamasi savo antikvarinių daiktų kolekciją papildyti dar vienu magišku artefaktu. Ir šį kartą ji atrodo kur kas gyvesnė ir tikroviškesnė, įvaldžiusi daugybę naujų judesių, su nauju ginklų bei apdarų rinkiniu.

Nuo šiol Lara jausis dar tvirčiau: su galingu ugniasvaidžiu, pora bazukų bei superginklu, panašiu į sraigtasparnio bokštelį. Jos garderobe atsiras vakarinių suknelių ir galbūt net dailutis maudymosi kostiumėlis. Be to, kūrėjai žada 16 bitų apšvietimą, trimačius kiekvieno objekto metamus šešėlius, labai tirštą rūką, ganėtinai niūrų lietų ir neįtikėtinai tikroviškai atrodantį sniegą. Vanduo taps visiškai skaidrus ir perregimas, o jo spalva kis, priklausomai nuo jūsų veiksmų. Autoriai tikina, kad galėsite stebėti, kaip į visas puses nuvilnija bangos po galingo Laros šuolio į vandenį.

Viena iš naujovių — galimybė rinktis lygius žaidėjui patogia tvarka, pradedant nuo ištuštėjusių niūriojo Londono gatvių, alsios Indijos egzotikos, karštų Nevados dykumų ir Ramiojo vandenyno salų.

Kadangi "Sony Playstation" rinka yra ganėtinai stabili, "Eidos" nusprendė palikti senąjį varikliuką, tik šiek tiek jį patobulinus, taigi kokių nors ypatingų grafikos pokyčių (išskyrus jau išvardytus) nelaukite. Užtat kūrėjai žada dešimtis naujų, patyrusių ir labai pavojingų priešų, kurie ne tik sugebės greitai perprasti jūsų taktiką, bet, rodos, tiesiog skaityti jūsų mintis ir numatyti poelgius.

Beje, pastaruoju metu sparčiai sklinda gandai apie tai, jog ketinama sukurti ketvirtąją žaidimo dalį, skirtą tik "Dreamcast", taigi Lara pasidarys dar tikroviškesnė. Ką gi, lauksime ir vilsimės, kad kūrėjams pavyks įveikti tokią užduotį.

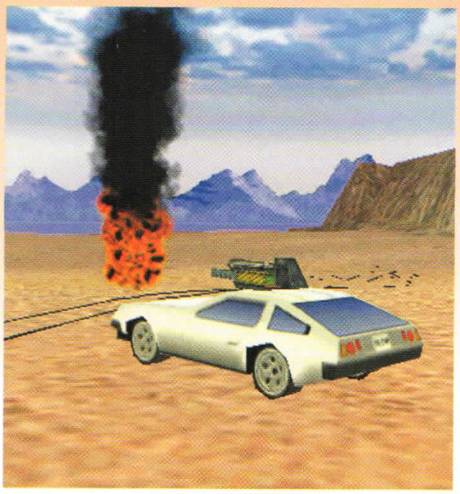
Žaidimo ypatumai

* Didesnis priešų intelektas.
* Iš esmės perdirbtas žaidimo varikliukas.
* Dar interaktyvesnis pasaulis ir platesnis ginklų arsenalas.
* Gausybė naujų pinklių ir spąstų.
* Vyrų vaizduotę kaitinantys nauji Laros drabužiai.
* Nauji pagrindinės herojės judesiai ir plastiškesnis vaizdas.

Techniniai reikalavimai:
P133/15/WIN'95+3D akseleratorius (greitintuvas).

Žaidimą planuojama išleisti 1998 metų lapkričio 14 dieną.

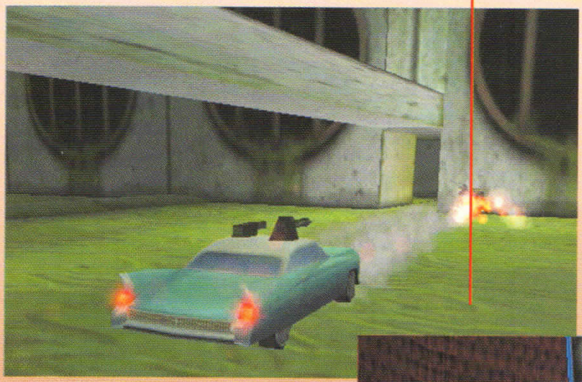
INTERSTATE 82



"Mano privilegija būti budriam ir neleisti kam nors mane kvailinti."

Jei Jūs pagalvojote, kad tai yra scena iš kokio nors naujausio Tarantino filmo, Jūs eilinį kartą suklydote. Šiuos žodžius ištarė firmos "Activision" vadovas Zachas Normanas, pristatydamas paskutinį šios firmos projektą INTERSTATE 82. Nors pagrindinė šio žaidimo idėja nepasikeitė palyginus su senuoju-važinėjimas ratais ir šlaistymasis su blogiukais ginklu perkrautuose automobiliuose, INTERSTATE 82 nuėjo ilgą kelią per pastaruosius keletą metų ir dabar gali girtis nepaprastai šaunių naujų automobilinių žaidimų, kompiuterinių naujovių įdiegimu žaidime ir kas šauniausia — nauju stiliumi.

Jei Jūs dar nesupratote iš žaidimo pavadinimo, veiksmas vyksta maždaug 6-eri metai po pirmosios žaidimo dalies išėjimo. Šįkart pagrindinis veikėjas kovos prieš labai didelį sąmokslą, kuris įtraukė ne tik Centrinės Amerikos revoliucionierius ir samdomus žudikus, bet netgi patį



Jungtinių Valstijų prezidentą. Kai mes paklausėme priežasties, kurios dėka žaidimas pakeitė lyrišką ir romanti□ką pirmojo varianto pavadinimą į dabartinį, Normanas (kuris taip pat buvo žaidimo INTERSTATE 76 vyr. dizaineris ir autorius) atsakė, kad būtent šis pavadinimas mielesnis tikram PC "geimeriui". 70-ieji baigėsi prieš porą metų kartu su INTERSTATE 76 išleidimu, o dabar 80-ieji.

Galutinis rezultatas yra malonus ir nostalgiškas, nes jame yra palaikoma ta dvasia, kuri ir padarė INTERSTATE 76 tokiu hitu.

Žaidimo metu keičiasi ne tik epochos, ką Jūs netruksite pastebėti.

Žaidimo kūrėjai sudarė naudingą sandėrį su viena firma, tad žaidimo aplinka dabar kur kas detalesnė ir tikroviškesnė. Normanas pasikeitimo priežastis aiškina sakydamas, kad "žaidimą dar šiek tiek tobulinsim ir jis bus kur kas detalesnis negu INTERSTATE 76. Jei mes padarysime bent menkutę klaidelę, tai gali atsiliepti visam žaidimui, todėl mes dirbame labai kruopščiai. Ir tikrai šis žaidimas nenuvils tų, kas jo laukia." Žaidimo muzika taip pat daug žadanti. Tiesa, Zachas atsisakė išduoti paslaptį, kokia grupė ar atlikėjas įrašys garso takelį šiam žaidimui, tačiau pasak jo, tai dvelks 80-ųjų dvasia ir tikrai bus labai labai įdomu.

Žaidimui reikia kur kas daugiau, negu savotiškos atmosferos tam, kad jis būtų laikomas vykusiu, tačiau jau dabar aišku, kad INTERSTATE 82 dizainerių komanda





praleidžia tikrai daug laiko stengdamasi, kad jų kūrinys galų gale būtų tikrai kvapą gniaužiantis. Pirmas dalykas, kurį Jūs tikriausiai pastebėsite — tai visai nauja žaidimo išvaizda.

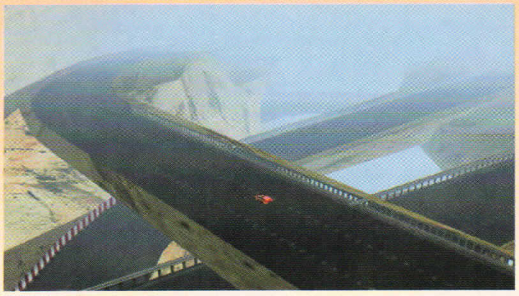
Automobiliai ir objektai nupiešti su kur kas didesne detalių gausa ir gali palaikyti įvairius rezoliucijos režimus. Peizažas taip pat labai pakitęs, netgi galima keliauti po kanalizacijos tunelius, per dykumas ir vandenyje. Zachas paaiškino, kad naujajame žaidime INTERSTATE 82 žaidėją supančios aplinkos yra labai labai, kur kas labiau nei INTERSTATE 76 versijoje kupinos realistinių įspūdžių ir įspūdingų efektų. Mes sukūrėme tai, ką vadiname vairavimo ir lenktyniniais spąstais ir užduotim. Tai tas pats, kaip žaisti QUAKE, tik skirtumas tas, kad čia tu sėdi už vairo." Galutinis rezultatas — tai kvapą gniaužiančios lenktynės, suteikiančios galimybę žaidėjams pasiekti norimų rezultatų žiūrint ne tik į savo padėtį žemėlapyje, bet ir stebint šaudyti taikant ne tik kairėn ir dešinėn, bet ir aukštyn, žemyn.

Jūs galite susirasti kažkur esamą radarą" — aiškina Zachas, "kuris gali virsti po Jumis. Geriausieji — bus tie žaidėjai, kurie sugebės atskirti pagal priešo judėjimo kryptį, kurioje jis žemėlapio pusėje bus. Variklis taip pat panaudotas galingesnis nei INTERSTATE 76 žaidime.

Dar vienas skirtumas, skiriantis šį žaidimą nuo INTERSTATE 76 — tai naujų specialiųjų efektų pridėjimas. Naujoje versijoje Jūs galėsite išlipti iš automobilio ir bėgioti po visą pasaulį kur tik širdis geis.

Be labai naudingos galimybės pabėgti iš automobilio, kuris tuoj sprogs, Jūs taip pat galite atidarinėti įvairius vartus, spaudyti jungiklius ir netgi pasikeisti transporto priemonę.

"Yra net 40 skirtingų transporto priemonių, kurias žaidėjas gali



valdyti," sako Zachas. "Išlipęs iš automobilio, galite nuropoti iki bunkerio ir naudotis dideliu rastų ginklų pasirinkimu. Nors mašinoje yra pagrindiniai ginklai ir jos yra žaidimo vinis, Jūs dar liksite gyvas po to, kai Jūsų automobilis pavirs į metalo laužą. Tai taipogi atsiliepia ir *multiplayer* režimui. Jums taškai į sąskaitą eis tik tada, kai Jūs sudorosite patį vairuotoją, o ne tik jo automobilį.

Tai reiškia, kad labai svarbu laikytis arti šalia sveikų automobilių."

Toliau Normanas aiškina sistemą, sakydamas, ko gero, didžiausias patobulinimas naujajame INTER-STATE 82 yra tai, ką mes vadiname "transporto priemonės galimybe". Tai yra aplamdytos mašinos, kurios dar šiek tiek tinkamos naudoti esamose apylinkėse. Jei pvz., Jūs žaidžiate *deathmach* žaidimą golfo aikštelėje, Jūs tikrai rasite keletą tipiškų golfui skirtų mašinėlių su 50-to kalibro ginkliukais.

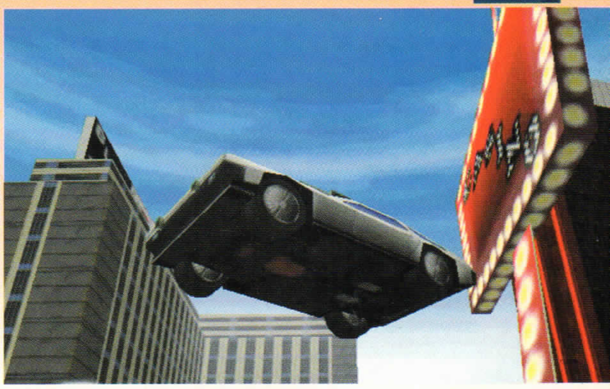
Na, o kaip ginklai? Naujoje versijoje pridedant įspūdingus paliekamuosius ir metamuosius ginklus, žaidimas pasiūlys visą laviną naujų ginklų, kurių nebuvo INTER-STATE 76 versijoje. Visi ginklai suskirstyti į tris rūšis ir kiekviena jų turi taip vadinamąją "atsakomąją priemonę", kuri naudojama kontratakai prieš šį ginklą.

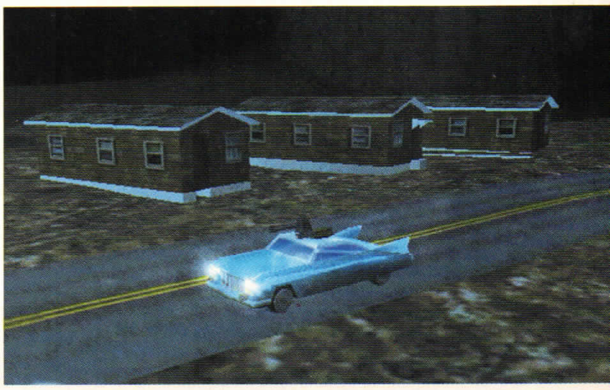
Pirmajai rūšiai priklauso ginklai, kurių galingumas paremtas jėga ir apsauga prieš juos — tik stiprūs šarvai, antrajai — energetiniai ginklai, kuriems pasipriešinti galima naudojant energetinio ginklo lauką ir trečioji — nauja ginklų grupė, kurią Zachas vadina harpūnais. Jėgos ginklai naudoja daugiau ar mažiau įdomius smūginius prietaisus ir brutalius aparatus (prisiminkite SPEED RACER).

Energetiniai ginklai čia — nuo paprastos mikrobangų krosnelės galingumo lazerio iki labiau patobulintų LARS (šviesos plitimosi ir atspindžio satelitų), naudotų STAR WARS, kurie iššauna visą laviną energijos iš kosmoso (prisiminkite Akira). Harpūnai — tai naujos klasės ginklai, iššaunantys metalines ietis į priešininko automobilį ir paverčią jį metalo laužu nepriklausomai nuo to, kokia pas jį ginkluotė. Taip pat yra ir vadinamasis *MiSeR*, kuris nukenksmina kiekvieno oponento elektroninę automobilio sistemą maždaug 30-čiai sekundžių, *MAGMA*, kurio dėka kiekviena paleista oro raketa priverčiama atsigręžti ir kontratakuoti patį priešą ir galiausiai *CHIP*, kuris paleidžia mirtinų dujų dozę priešininko automašinoje. Kol Jūs strimgalviais nepuolėt į mūšį, derėtų įdėmiai pasvarstyti, kuriuos gi ginklus rinktis — ar Jūsų priešininkas numatys Jūsų pasirinkimą ir pasirinks atsakomuosius ginklus, idealiai tinkančius apsaugojimui nuo Jūsų ginklų. Kelias — ne vieta tam sužinoti.

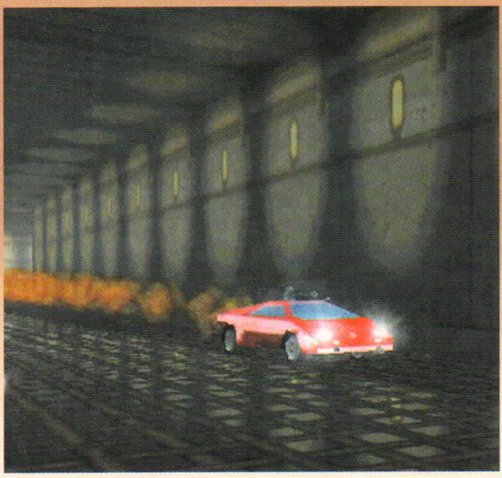
Taigi, lengva pastebėti, kad INTER-STATE 82 tikrai padarytas laikantis savo pirmtako tradicijų. Taip pat aišku, kad šis žaidimas suprojektuotas ir *multiplayer* režimui. Vienintelis kylantis klausimas gali būt toks: ar visi šie pasikeitimai nesugadins karštų lentynių ir neužgoš tos žaidimo idėjos, kuri sėkmingai buvo išdėstyta pirmoje žaidimo versijoje. Laimei, iki šiol INTER-STATE 82 sekasi nuostabiai.

Tiesa, kvailiukams, žaisiantiems šį žaidimą ir prisimenantiems pirmąją versiją ,patariame: dažniau dairykitės atgal ir stebėkite ,kas vyksta už nugaros...













Descent: FreeSpace – The Great War

Kosminis simuliatorius

Volition Inc. / Interplay Productions

Jums kada nors teko pasijusti absoliučiai laimingais? Kas sakė, kad šito nebūna? Dar ir kaip būna. Ypač tada, kai jus pasiekia taip ilgai lauktas žaidimas.

Taip, DESCENT: FREESPACE be jokių abejonių galima vadinti žaidimu iš didžiosios raidės. Kūrėjų idėja buvo paprasta. Jie įdomumą paėmė iš TIE FIGHTER, o grafiką iš WING COMMANDER. Rezultatas pranoko lūkesčius – mes turime reikalą su tikru hitu. Dabar apie tai plačiau.

Ką, visų pirma, vertiname kosminiame simuliatoriuje? Žinoma, interfeisą, misijas ir grafiką. Prietaisų skydas turi būti paprastas ir tuo pačiu pateikti maksimumą informacijos. O misijos neturėtų sukelti įspūdžio, jog Visatą gelbstite vienas. Grafika turi būti kvapą gniaužianti. Galime išskirti du negincytinus kiekvienos kategorijos lyderius. Vienas iš jų – tai TIE FIGHTER: plačiausios galimybės numatant tikslus, kuriuos galima įvesti į atmintį ir trys displėjai, skirti orientuotis mūšyje. Tokios įvairiapusės ir įdomios misijos, kurių metu buvo galima pamatyti didelių kosminių armadų susidūrimus. To nebuvo nė viename simuliatoriuje nuo 1994 metų. Grafikos ir patrauklumo srityje neginčytinai pirmauja WING COMMANDER PROPHECY. Labai nepatogus tikslų menedžmentas, supaprastinta arkada, plius visiškai neišraiškingos misijos verčia jį žaisti tik dėl puikios grafikos. Tačiau dabar viskas kitaip – turime DESCENT: FREESPACE.

Čia pasakojama apie užsitęsusį galaktinį karą tarp žemiečių ir rasės, vadinančios save vasudaniečiais. Konfliktas įsiplieskė dėl to, jog pastarieji, plėsdami savo kolonijų ribas, įtraukė keletą Žemės aljanso planetų. Sėkmė lydi tai vieną, tai kitą pusę, fronto linija nepasistūmėjo.

Jūsų atvykimo į kosminę bazę *Galatea* momentu iškilo būtinybė atnaujinti tiek žemiečių, tiek vasudaniečių laivynus. Pačiose pirmosiose misijose - jų ,tiesa, nedaug, laivai neturi nei apsauginio skydo, nei galingos ginkluotės.

Eilinės užduoties metu jūs tampate vasudaniečių užpuolimo nežinomais naikintuvais liudininku. Vėliau tos pačios pajėgos atakavo ir žemiečius. Tapo aišku, jog į karą įsitraukė gerokai galingesnė trečioji pusė. Kas tai per rasė, kodėl užpuolė – neaišku. Žemė ir Vasuda buvo priverstos pasirašyti taikos sutartį ir bendromis jėgomis gintis nuo naujo priešo. Kaip tik tuo metu jūs gaunate ir naujus laivus, patobulintą ginkluotę ir apsauginius skydus.

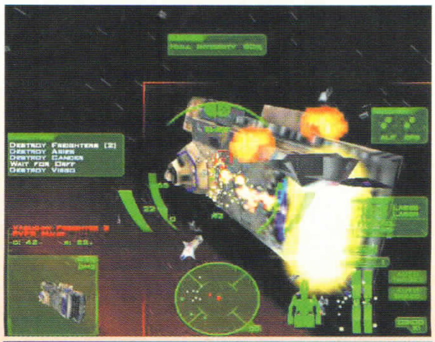
Šivaniečiai, taip pavadino paslaptinguosius ateivius, aktyviai veržiasi į Aljanso erdvę, viską naikindami savo kelyje. Jungtinės pajėgos negali pasipriešinti techniškai pranašesniems atėjūnams. Nepaisant jūsų laimėjimų, padėtis vis blogėja. Jūs tik stengiatės gintis.

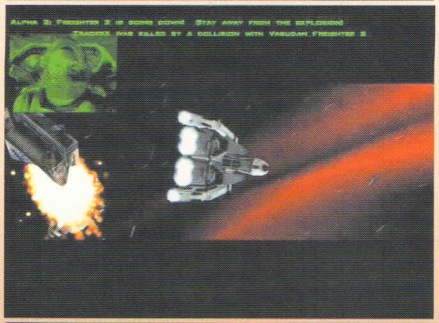
FREESPACE originalus tuo, kad jūs nesate Visatos gelbėtojas. Viso labo paprastas pilotas, o ne super-herojus didžiuliame žvaigždiniame laivyne. Daugelis misijų atliekama kelių pilotų bendromis jėgomis, o rezultatas tik nuo jūsų nepriklauso. Tai, sutikite, kur kas realesnė ir įdomesnė situacija, nei WING COMMANDER PROPHECY.

Pirmą ir, ko gero, svarbų FREESPACE privalumą pamatysite sėdėdami piloto kabinoje. Displėjuje yra viskas, ką reikia žinoti mūšio metu. Tai radaras, kurį buvome įpratę matyti WING COMMANDER PROPHECY. Antra, parodoma kas ar ką atakuoja, charakteristikos, ginkluotės padėtis. Ir visa tai matyti displėjuje. Ir trečia, parodomos atliktos ar neatliktos esamos misijos užduotys. Daugiau nei patogu.

Be to, yra greičio reguliavimo mechanizmas, kuris leidžia didinti ar mažinti variklio apsisukimo greitį nepaisant traukos. Tai be galo patogus dalykėlis, supaprastinantis linksmalazdės ir klavišų A bei Z valdymą. Norėčiau pabrėžti, kad žaidime realizuota viskas, ko tik buvo galima norėti. Matyt, kūrėjai iš "Volition Inc." atidžiai išstudijavo žaidėjų reikalavimus, o ir patys, tikriausiai, mėgo žaisti WING COMMANDER.

FREESPACE žaidimo eiga gana demokratiška. Po išlėkimo į erdvę automatiškai atsiduriate įvykių centre. Praktiškai bet kuriuo momentu galima nutraukti misiją ir grįžti į bazę. Tai labai patogu ir neįkyru. FREESPACE kampanija daugiau primena TIE FIGHTER. Žaidimą pradedate būdamas "žaliu" pilotu. Kai baigsite apmokymą, jums patikės atlikti karines operacijas. Tobulėjant jūsų meistriškumui, užduotys bus vis sudėtingesnės. Laimei, kartu su pareigomis gaunate ir daugiau teisių. Jums pavaldus vis didesnis laivų skaičius. Tuo pačiu gaunate naujo tipo laivus ir ginklus. Dalykas tas, kad FREESPACE leidžia savarankiškai









rinktis išteklius. Tai reiškia, kad prieš užduotį jūs galite savo nuožiūra išsirinkti naikintuvo tipą, ginklus ir raketas, kuriais jis bus apginkluotas.

Be to, pasiekus daugiau pergalių, personažas apdovanojamas medaliais, titulais. Nors ši aplinkybė jokiu būdu neturi įtakos jūsų užimamoms pareigoms. Šiuo atveju, leitenantas ir pulkininkas visiškai lygūs.

FREESPACE gali pasigirti plačiausiu misijų spektru: skrydžių užduotys įvairios ir retai kartojasi. Tai gali būti ir priešo naikintuvų užgrobimas, konvojų apsauga ar bombardavimas. Pasitaiko gana originalių, tokių kaip transporto laivų užgrobimas, priešo užnugario detalus išžvalgymas, linijinių laivų išsirinktų grandžių sunaikinimas. Brifingai informuoja jus apie svarbiausius ir antraeilius tikslus ir nurodo bonusus. Už atliktą bonusą gausite puošnų medalį.

Kautynės, vėlgi, iš esmės panašios kaip ir TIE FIGHTER. Tiems, kuriems dėl įvairių priežasčių neteko susidurti su minėtu žaidimu, paaiškinsiu. FREESPACE skrydžio modelio ir fizikos simuliacija labai tikroviška. Žaidėjui pateikiami tam tikri reikalavimai. Nuolatos būtina turėti omenyje apsisukimo kampą, traukos dėsnį ir inerciją. Venkite susidūrimų su kitais objektais. Mat jūsų laivą sprogimo banga gali nusviesti toli ir netgi apversti. Iš kitos pusės, argi tai ne realūs kosminio naikintuvo piloto pojūčiai? O kaip krato kabiną, kai jūs žaibiškai raunate pirmyn – greitį pajusite tiesiogine prasme. Priedo galiu pridurti, kad nepaisant užduočių įvairovės, AI protingumo, “nepraeinamų” misijų praktiškai nėra (išskyrus, galbūt, paskutinę). Iš jūsų nereikalaujama iškart būti dešimtyje vietų, kelyje šienaudami šimtus priešų. Tai – ne arkada, čia svarbiausia veikti ramiai ir protingai.

Pagal paskutinę madą FREESPACE realizuotas laivų dydžių proporcingas santykis. Mažiukas naikintuvas atrodo kaip mašalas didžiulio linijinio laivo fone. O aprašyti pačio stambiausio šivaniečių eskadrinio minininko Liuciferio gabaritus trūksta žodžių. Jis giga–a–antiškas!

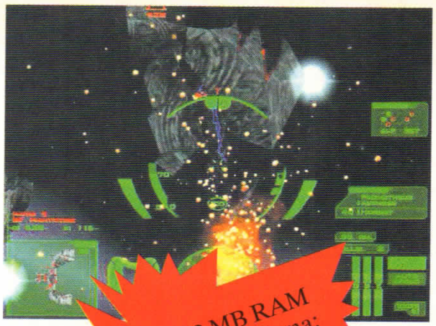
Štai ir atėjo eilė pakalbėti apie grafiką. Čia FREESPACE tiesiog “kvėpuoja į nugarą” WING COMMANDER PROPHECY. Stebina kosminių laivų kartais netikėtų konfigūracijų ir atspalvių įvairovė. Nuostabūs efektai – spalvingi sprogimai ir žaibų išlydžiai. Dūmai ir raketų šleifai. Įvairiaspalviai rūkai ir dujų telkiniai. Iš tiesų “Volition” dailininkai ir programuotojai šauniai padirbėjo. Nors kaip besisuktum, o grafikos srityje WING COMMANDER aplenkti vis dėlto sunku. Todėl FREESPACE pagal reginį jeigu ir ne lenkia, tai veik koja kojon žengia su kosminio simuliatoriaus žanro karaliumi.

Na, o dabar ištempkit ausis. Ar žinote, kodėl aš tiek dėmesio skyriau interfeisui ir valdymui? Todėl, kad be nuotaikingos kampanijos, FREESPACE yra *multiplayer*. Priedo visais atžvilgiais. Dargi su mikrofono palaikymu! Dėka to komanduoti galima balsu. O priešams galima pranešti visokias bjaurastis ir išvis viską, ką apie juos galvojate. Jau dabar suformuoti WING COMMANDER veteranų eskadrilės, skubiai įsavinančios FREESPACE. Būsimoms *on–line* karams viskas parengta.

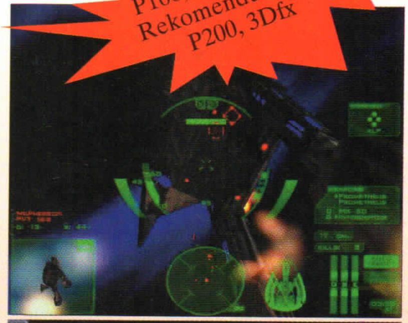
Taigi, ką gausime sujungę iš dviejų geriausių šio žanro atstovų visa kas geriausia? Teisingai, super žaidimą! Toks ir yra DESCENT: FREESPACE – THE GREAT WAR. Ir pridėti daugiau nėra ko!

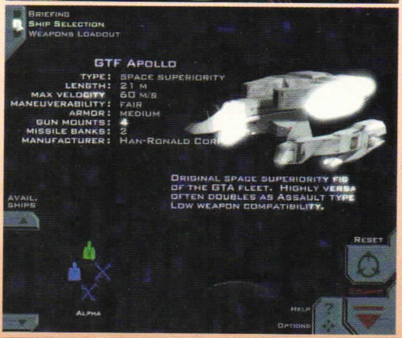
“+” — gilus pasitenkinimo jausmas, pereinantis į euforiją.

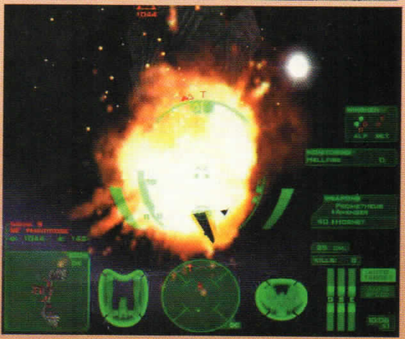
“—“ — kosminiai karai tilpo tik į 2 CD. Tai mažai.

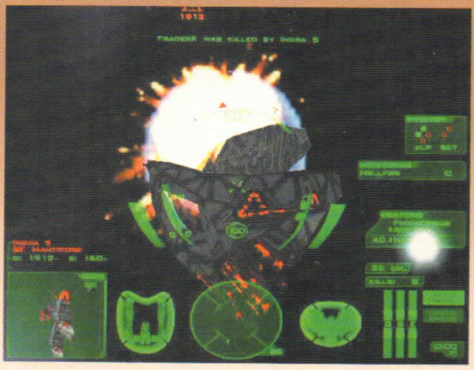


P166, 32 MB RAM
Rekomenduojama:
P200, 3Dfx









Return to Krondor

Sierra On-line















"Sierra" jau baigia ruošti mums BETRAYAL AT KRONDOR tęsinį — RETURN TO KRONDOR. Kaip ir pirmoje serijoje, žaidime iš elementų labiausiai akcentuojama istorija. BETRAYAL AT KRONDOR žaidimas susidėjo iš devynių dalių, kur pagrindinis dėmesys buvo skirtas *Lifestone* (gyvybės akmens) gynybai. Naujame žaidime bus dešimt dalių, skirtų religinio artefakto *Tear of the Gods* (Dievo ašara) paieškoms ir išgavimui. Žaisite ginklanešio James rolėje — vagies, kuris padarė "perestroiką" savo asmenybėje ir dabar dirba teisme. Vėliau prie jūsų prisijungs: burtininkas Jazhara, miesto sargas William conDoin, magas Kendaric ir kunigas Brolis Solon. Žaidimas prasideda, kai jūs išsiunčiami į Krondoro miestą susitikti su Jazhara. Du veikėjai praeina minikvestą, o sekanti dalis prasideda atakavus vietinį barą. Palaipsniui paprasti keistumai išsivysto į artefakto *Tear* paieškų misiją.

Palyginus su praeita dalim, kur žaidimas buvo nelinijinis (padėjus dalį, iš esmės turėdavai pasirinkimo laisvę), šį kartą žaidimas panašės labiau į FINAL FANTASY. Jūs būsite tempiamas įdomios istorijos, kartas nuo karto įsiterpiant kovoms paaštrinti žaidimą.

Grįžime į Krondorą visi veikėjai jau trimačiai virš 2D atrenderiuotų paviršių. Personažai atrodo labai tikroviškai — net lūpos juda atitinkamai šnekant. O tai jau reiškia 3D akseleratoių palaikymą su Direct3D spartinimu. Pastebėta, kad programinio palaikymo versijoje žaidimas skiriasi tik smulkiom detalėm, tokiom kaip apšvietimas ir greitis. Taip kad didelio skirtumo nebus.

Žaidime kova panaši į BETRAYAL dalies, bet pagerinta įdiegiant naują grafiką, burtų efektus ir vadovavimo opcijomis. Naudojama tradiciška sistema, pagrįsta ėjimais (turn-based). Jokių pakrovimų kovai pauzių nebus. Įeinat į namą, pamatot priešus, traukiat kardus — kova jau prasideda. Kiekvienas personažas turės judėjimo taškus, skirtus vienam ėjimui. Tuo metu jis gali kur nors paeiti arba tik atakuoti. Arba paeiti tik šiek tiek ir kirsti silpną smūgį arba pasilikti rezervinius taškus blokavimui (smūgių atrėmimui). Dešinio pelės mygtuko paspaudimas išmes į ekraną pasirinkimų opcijas — būrimas, kovos stilius, blokavimas ir pan. Taip pat yra kito personažo gynybos galimybė. Pavyzdžiui, aktualus ginant jūsų magus. Būrimas gali būti staigus ir lėtas, atsižvelgiant į burto galingumą. Magijos sistema pasitelks pilnai 3D gražumą. Buriant ugnies kamuolį, galėsite stebėti animaciją, kai ugnis apima jūsų taikinį. Burtų skaičius šį kartą kur kas labiau padidėjęs. Dabar jau 60 burtų pasidaliję į įvairias šakas. Kiekvienas magas bus labiausiai specializavęsis vienoje iš jų.

Atsirado ir alchemijos sugebėjimai. Sustoję pailsėti, galėsite išsivirti kokį gydomąjį gėralą. Priklausys viskas nuo jūsų sugebėjimų ir turimų ingredientų. Žaidimui besivystant rasis vis naujesnių receptų.

Pakito užraktų atrakinimo sistema. Tai jau nebe kauliuko metimas, priklausantis nuo jūsų sugebėjimo. Bandant įsilaužti jums atsivers atskiras interfeisas, parodantis tą spyną. Ir įvairių instrumentų pagalba jūs galėsite rakinėti ją ,kol atrakinsite. Nuo užraktų atrakinimo sugebėjimo priklausys, kaip gerai jūs naudosit įrankius. Teisingai ką padarius, tai pamatysit vizualiai.

Taigi, pažiūrėsim, kaip atsilieps visi šie pakitimai užkietėjusių CRPG fanų veiduose. Pasikeitė žaidimas. Tai jau linijinė interaktyvi novelė. Bet tikėsimės, kad intriguojanti istorija ir personažų vystymas patiks daugeliui žaidėjų. Gal "Sierrai" pasiseks ir RPG fanai atvers mintis ir grįš į Krondorą.





Dominion

What time is it?
Time to kick some allien butt...head?!











Džonas Romero su savo naujai sukurta kompanija "Ion Storm" sukuria realaus laiko strategijos žaidimą DOMINION. Gerai, pasakysite, na sukūrė (vėl parašyta, kad tai pati realiausia laiko strategija ;-)) — o kuo jis skiriasi nuo kitų RTS klonų? Pažvelkim giliau.

Mane daugelis pažįsta ir žino, kad aš ne toks jau RTS mėgėjas. Ką jau padarysi, gimsta gi tokie... ir ne tokie. Bet man šis patiko. Tiek prisilaukęs norėjau paragauti vaisiaus. Beje, jo gamybą "7h Level" perleido vėliau "Ion Storm" kompanijai. Šiaip žaidimas nuo kitų į jį panašių nesiskiria. Vėl tas pats per tą patį — pėstininkai, raketininkai, tankai, raketsvaidžiai, robotai ir pan. Šį kartą resursai — žmonės ir materialai. Žmonių gausit tuo daugiau, kuo daugiau prisistatysit kolonijų. Materialus išgauna kasyklos, statomos ant tam skirtų šulinių. Na, dar DOMINION turi penkiskart daugiau mašinų nei COMMAND & CONQUER. Kiekviena iš keturių rasių turi dar ir po specialų junitą, galintį ką nors nepaprasto. Kad ir pavyzdžiui *Scorp Digger* — mašina, pervežanti karius po žeme. Priešas jo nemato, nebent prisikas visai šalia. Dabar šis tas daugiau apie visas 4 rases:

Darken — senovinė rasė, turinti patyrimą planetų užkariavime. Jų imperija ir prekyba stiprios. Gavus *Messiah* pranešimą, jie stengiasi gauti daugiau žinių apie tą jėgą, kad vėliau platintų ją už dyką. Na, bent taip sako jų prezidentas. *Darken* išgyveno dėka užgrobtų planetų įtvirtinimų. Taigi, gynybos aspektu jie dominuoja žaidime.

Human — rasė, kurią mes jau pažįstame ir daug apie ją naujo nepasakysiu. Labiausiai kolonizuojanti rasė galaktikoje. Jų technologijos nenusileidžia kitoms rasėms, tik kad adaptuotis prie įvairių planetų ir situacijų jiems lengviausia. Žmonės labiausiai pasitiki Komanderiais, sprendžiančiais visus karo sunkumus.

Scorp — grobuoniška ir negailestinga rasė, supratusi geriausią strategiją — imsim juos skaičium. Taip jiems atrodo. *Scorp* junitai patys silpniausi (greiti ir staigiai reaguoja), bet jei vedami būriu - padaro didelius nuostolius. Daugelis mano, kad tai dėl jų prasto pasirengimo. Dažnai pastebėdavau, kad iš jų kūrėjai sėmėsi patirties, žiūrėdami filmus "Svetimi".

Merc — klajoklių samdinių rasė, kadaise praradusi savo gimtąją planetą. *Merc* technologija labai šoktelėjo nuo tų laikų, kai būdami skarmaluotais plėšikais, puldinėdavo tolimus pasienius. Žinoma, jie visiems giriasi savuoju išradimu - *Widowmaker* (Našliadariu ;-)). Tai voro formos judanti mašina, leidžianti brautis į kitas transporto priemones ir daryti ten savą tvarką. Nuo seno *Merc* prisibijoma dėl *Widowmaker* ir junitų milžiniškos šaudymo galios.

Visa istorija gan paprasta. Gyveno sau rasės, kariavo - ir štai atsklinda silpnas signalas nuo kosminio švyturio. Signalas siųstas prieš tūkstančius metų, pasakojantis apie nebūtos galios artefaktą — *GiFT3 Messiah* — esantį kažkur trečioje *G.F.T.* sistemos planetoje. Visos keturios rasės aptinka signalą ir vyksta į jo šaltinio paieškas. Virš planetos užverda kovos, nes rasės viena kitai bando užkirsti kelią link artefakto. Tik smulkūs kosminiai laivai su komanda gali nusileisti į šį chaosą. Jūs esate vienos iš jų lyderis.

Palaikomas tinklinis žaidimas. *Single-player* misijas gali žaisti, um... vienas žaidėjas. O tinkle, modemu ir TCP/IP gali žaisti iki 8 žaidėjų.

Ir grafika. Žaidime rezoliucija plečiama iki 1280x1024 režimo, 30 kadrų per sekundę visuose.

Grafika tikrai kur kas geresnė nei C&C ar tuo labiau WARCRAFT II. Efektingi sprogimai, realaus laiko apšvietimas. Žaidimas taip ir sako — imkit mane ir ... pažaiskit.

DĖMESIO: Jei jūs nesate 18-36 metų, jums negalima jo žaisti. Žinoma, juokauju. Na, visgi tai rekomenduojama amžiaus grupė.

Žaidimo reikalavimai:
Pentium 166
Win 95/98
32 MB RAM
PCI grafinė plokštė
4x CD-ROM
200 MB kieto disko vietos

Spauskit *Enter* ir rašykit kodus:
LUSHEE — padidina resursų kiekį
INFRARED — atskleidžia žemėlapį
COMBUSTION — užmuša priešus
ZIPPER — greitas statymas (pas priešus taip pat)
TILT — padidina žmonių skaičių ir materialų kiekį iki maksimumo

Tenchu

Sony Music Japan

veiksmo žaidimas

Viduramžių Japonija, niūrus, baugus ir paslaptingas pasaulis, kupinas baisių spąstų. Jūs — nindzė — šešėlių ir mirties karys, nešantis savo priešams neišvengiamą žūtį. Jūs turite įveikti blogį, užvaldžiusį visą šalį. Iš viso bus 10 misijų — pradedant mažais kaimeliais ir baigiant dideliais miestais bei snaudžiančiomis giriomis. Kelionėse po neįtikėtinai klaidžius lygius jums padės žvaigždutės, dūmų uždanga, įvairūs kitokie ginklai ir svarbiausias pagalbininkas — kobinys. Pavyzdžiui, pajutęs, kad priešininkas čia pat, kiekvieną akimirką pasirengęs jus užpulti, persijungiate į pirmojo asmens režimą, atsargiai pasižiūrite iš už kampo, taikliai iššaunate kobinį, kad tas užsikabintų už stogo atbrailos. Tada tylutėliai užsiropščiate virve, įsisiūbuojate ir, užgriuvęs vargšelį iš viršaus, perrėžiate jam gerklę arba pilvą, o užvis maloniausia — išplėšti širdį. Svarbiausia veikti be galo tyliai, kad nepažadintumėte snaudžiančių nindzių, todėl ramia sąžine užmušinėkite visus iš eilės, trumpu peiliu perrėždami jiems gerkles. Ir turėkite omeny, kad po to jie smarkiai nukraujuoja, — kraujas taip pat gali atkreipti atsitiktinių liudininkų dėmesį. Jeigu taip nutiktų — pribaikite juos pora žvaigždučių.

Beje, priešai neknarks išsidrėbę vienoje vietoje ir nelauks, kol ramiausiai juos užmušite. Jie telkiasi į grupes, stengiasi užklupti jus, klausosi ištempę ausis — jūsų buvimo vietą gali nuspėti iš kokio nors išgąsdinto žmogaus kojų trepsėjimo. Taigi vos akimirką atsipalaidavę ir praradę budrumą, galite prarasti galvą... Ir žinokite, kad jūsų mirtis bus siaubinga — kur kas žiauresnė nei ta, kuri ištiko priešus.

Tiesa, ramina tai, jog apsiginklavęs būsite iki ausų, — be jau aprašytų paprastų ginklų, pasitelksite ir magiškus užkeikimus bei hologramas. Išbandysite jėgas kontaktinėse kovose, svaidysite ietis, mėtysite padegamąsias bombas ir kt. Visiškai laisvai galėsite atlikti daugybę sudėtingų veiksmų: karstytis medžiais ir stogais, šokinėti, plaukioti, nardyti...

Jūsų priešai bus įvairių rasių: nuo juodų kaip smala nindzių ir demonų iki šviesbruvų burtininkų ir superbosų. Prieš pradedant žaisti, turėsite pasirinkti herojaus lytį — abi lytys turi savų ypatingų pranašumų ir savo kovos taktiką. Visi žaidimo objektai interaktyvūs ir gali būti sugriauti, — nesvarbu, tai statinys ar žibinto stulpas.

Žaidimas iš tiesų turi būti pritrenkiantis, ypač realizmo mėgėjams. Moterų, vaikų ir pacifistų prašyčiau nesijaudinti.

Žaidimo ypatumai

— Itin detalizuotas, kupinas žiaurumų pasaulis.

— Galimybė plaukioti, nardyti, laipioti bei slapstytis šešėliuose.

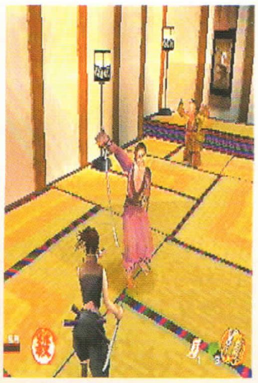
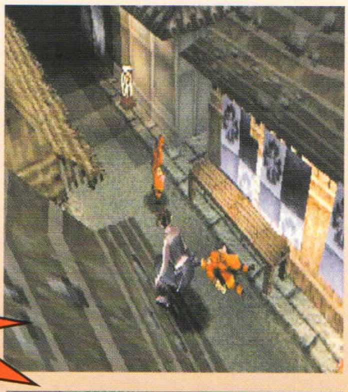
— Galybė šaunamųjų bei šaltųjų ginklų.

— Itin detalizuoti pagrindiniai personažai — priešai.

— Užburianti muzika, padedanti giliau pasinerti į šį nepaprastą interaktyvų žaidimo pasaulį.

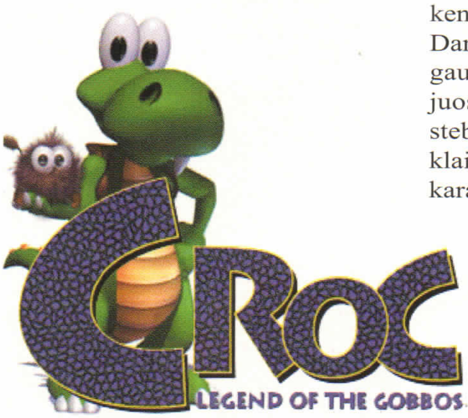
Pentium 166 32 MB RAM
Win 95 + 3D akseleratorius











Viskas prasidėjo tada, kai mažasis karalius Rufus su savo pavaldiniais gobais (*Gobbos*) ilsėjosi prie upės ir stebėjo kylančią saulę. Staiga prie kranto priplaukė nedidelis krepšelis, kuriame jie rado mažytį krokodiliuką. Iš pradžių gobai buvo atsargūs su tokiu įnamiu, bet vėliau tapo neišskiriamais draugais. Ir karaliui jis patiko, mat tikėjosi, kad užaugęs krokodiliukas Krokas (*Croc*) taps vienu iš jo pavaldinių bei bičiulių. Ramus ir giedras gyvenimas plaukė savo vaga. Deja, nelaimė netruko užklupti gobų slėnį: baronui Dante — garsiajam rūsčiam bei žiauriam plėšikų vadui, tokia idilė buvo tarsi krislas akyje ar rakštis sėdynėje. Tad jis su savo gauja prisiekė priversiąs gobus kentėti. Visą slėnį užtvindė barono Dante pakalikai, kurie vieną po kito gaudė mažuosius gobus ir grūdo juos į narvus. O pats niekšų vadas stebėjo, kaip darbuojasi jo tarnai ir klaikiai kvatojosi. Tuo tarpu karalius Rufus baisiai krimtosi ir stengėsi žūtbūt išsaugoti Kroką. Jis pasišaukė savo ištikimą draugą paukštį Benį (*Beany the bird*) ir paprašė nunešti krokodiliuką į saugią vietą. "Tu esi mūsų paskutinė viltis", — pasakė Krokui atsisveikindamas. Taigi paukštis paslėpė mažylį, o karalių Rufų, kaip ir jo pavaldinius, sučiupo nenaudėliai. Nuo šiol slėnyje įsiviešpatavo baronas Dante. Jis užbūrė boružes bei visus kitus gyvius ir pavertė juos savo tarnais, patį karalių Rufų tarsi kokį gyvulį laikė narve ir kankindavo ištisas dienas bei naktis. Kilnusis karalius nuogąstavo tik dėl vieno dalyko — kad mažasis Krokas nepatektų į bjauriojo barono rankas.



Taigi Kroko valanda išmušė — jūs ir esate krokodiliukas, kuris turi išgelbėti slėnį, mažuosius gobus bei gerąjį jų karalių Rufų. Pirmyn!

Šį puikų žaidimą išleido kompanija "Argonaut" kartu su "Fox Interactive". Tai tarsi "PlayStation" atsakas į "Nintendo" sukurtą MARIO 64. Na, o PC skirta versija išties stulbina. Tiesa, žaisti galės tik tie, kurie turi 3Dfx, su paprastomis vaizdo kortomis nė bandyti neverta – tik nuotaiką susigadinsite. Beje, su 3Dfx akseleratoriumi grafika bus tiesiog nuostabi!!! Žaidimo objektai yra trimačiai, panaudojamos visos 3Dfx galimybės. Kartais jus apgaubs tikrų tikriausias rūkas, ugnies liežuvėliai šoks tarsi gyvi ir t.t. Puikiais vaizdais gėrėsitės iš pat pradžių. Žaidimo meniu paprastas — galėsite rinktis: *New game* (naujas žaidimas), *Options* (pasirinkimo meniu), *Load Game* (įsijungti jau išsaugotą žaidimą), *Enter password* (įvesti slaptažodį) bei pažiūrėti Kroko legendos filmuką. Tiesa, žaidimo negalima išsaugoti bet kurioje vietoje, o tik baigus lygį. Žaisti pradėsite turėdami dvi gyvybes. Gyvybės stulpelio nematysite — jo nėra, užtat reikės rinkti specialius kristalus. Kai jus sučiups priešas, įkrisite į lavą ar ištiks kokia nors kitokia nelaimė, visi jūsų surinkti kristalai pažirs. Tada reikės stengtis kuo skubiau jų vėl prisirinkti, kad jų turėtumėte ištikus kitai nesėkmei, antraip žūsite. Be paprastųjų kristalų, bus dar ir spalvotų. Jie kaupsis ekrano centre. Surinkę penkias spalvas — žalią, raudoną, violetinę, mėlyną bei geltoną, — galėsite atverti stebuklingas šių kristalų spalvomis nudažytas duris, už kurių rasite naudingų dalykėlių (pavyzdžiui, gyvybių). Tačiau jeigu nepavyko surinkti visų spalvų kristalų – ne bėda, — lygį galima įveikti ir be jų, o pabaigoje uodega trinktelėkite per gongą ir atsidursite kitame lygyje.

Iš viso yra 4 didžiulės salos — 45 lygiai. Na, o pagrindinė jūsų užduotis — išlaisvinti įkalintuosius gobus ☺. Patikėkite, žaidimas tikrai labai linksmas, manau, jis itin patiks jaunesniems žaidėjams☺☺. Kita vertus, ir suaugusiesiems jis gali pasirodyti įdomus (Kids to adults) ☺. O jeigu kas nors ir pamanys, kad žaidimas pernelyg vaikiškas, tegul pabando įveikti tolesnius lygius! Patikėkite — tai nebus labai lengva☺.

IŠVADOS:

Pranašumai:

— Itin nuostabi grafika.

— 45 lygiai + 40 rūšių priešų + 9 "bosai", taip pat 10 slaptų lygių bei viena slapta sala.

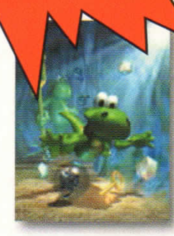
— 13 Kroko judesių.

Trūkumai:

— Žaidimas pernelyg vaikiškas? Tačiau argi tai trūkumas?!

Pentium 133 (pageidautina greitesnis), Win 95, 16 RAM, 100 MB disko vietos bei 2x CD-ROM



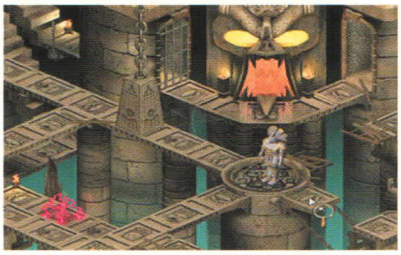




Sanitarium

DreamForge Intertainment

Quest









"Jūs kartais nežinote mano vardo?"

Ištrauka iš žaidimo

Juokingiausia detalė su šiuo žaidimu man yra antraštė ant kompaktinio disko — kaip reta stilinga RPG (?!). Žinoma, autopilotu aš jį paėmiau. Norėčiau aš dabar pažvelgti į akis tam žmogiukui, kuris mane išdrįso taip apgauti. Na, visgi žaidimas tikrai vertas dėmesio, bet kartoju — tai gryna *adventure* be jokių RPG elementų. Gera *adventure*.

Nedažnai pasitaiko žaidimas, kurį praeičiau kelis kartus. Turiu omeny žaidimus iš žanro *quest*. Yra labai gerų - GABRIEL KNIGHT, SECRET OF MONKEY ISLAND, SANITARIUM. Taip, ir SANITARIUM. Tai anksčiau minėto žanro žaidimas su labai gilia ir įtraukiančia istorija, kuria aš ir gyvenau šias kelias dienas, vaikščiodamas ir niūniuodamas jo "linksmas" melodijas.

Jau buvau bemanąs, kad žūsta žanras — nebeišleidžia nieko vertingo iš jo rūšies žaidimų industrijoj. Ir štai į mano stovelį kavai lenda šis žaidimas ir prieštarauja visais savo baitais. Ir turiu pasakyti, velniai griebtų, — jis teisus.

Žaidimo pradžioje atsirandančiame video intarpe veiksmas toks — vyras sėdi prie kompo (pradžioj ir aš sėdėjau prie kompo, gaila — vėliau vyro istorija pakrypo blogiausion pusėn). Kažką galutinai supratęs, jis skambtelėjo vienam žmogui pranešdamas, kad surado sprendimą ilgai kamavusiai problemai. Sėdo į automobilį ir nuvažiavo — čia jis padarė lemtingą klaidą. Kažkas sabotavo jo keturračio stabdžius. Dideliu greičiu bevažiuodamas kalnų keliukais nesuvaldė mašinos ir nusirito nuo skardžio. Net nežinau, kas tokiu atveju geriau — numirti ar išlikti "gyvam"?

Mūsų iki šiol dar nežinomas herojus atsibudęs išvysta kraupų vaizdą. Jo akys pastebi šlykštaus kambariuko lubas, kurios yra beprotiškame beprotnamyje. Nežmoniški riksmai, ligoniai, bedaužantys sienas galva iki kraujo. Galva visa tvarsčiuose ir dar blogai aprišta. O kas blogiausia — kad jam visiška, na tiesiog visiškai pilna amnezija. Nei kas aš, nei kur aš, nei kaip aš čia patekau — atsakymai visiškai neaiškūs. Štai tokius atsakymus jums, ala Serui Lev Arrisui iš PRIVATEER 2, ir teks sužinoti šio žaidimo eigoje. Jame pamatysite pačių keisčiausių ir kraupiausių vaizdų (ale ir keistas reitingas — vaikams nuo 13 metų), slogūs balsai dialoguose, persikėlimai iš realių situacijų ir kitapus — kartais ir nesuprasite, kur realybė. Visa tai privers jus dar kartą pamąstyti, kodėl mūsų pasaulyje tiek maniakų, bepročių. Gal ne tokie jie jau ir beprotiški, gal tai mes jų nesuprantam, paprasčiausiai nepajėgiam. Žaidime, žinoma, neapsieita be fantastikos, bet kas žino, kas gali atsitikti.

Istorija labai gili, puikiai subalansuota ir įtraukianti, prašanti išsiaiškinti kas-kur-kodėl. Mūsų herojus pabuvos (iš viso 9 dalys, po 3 kiekvienam CD) ir vargšų našlaičių mieste (ufonautė bandys juos paversti augalais), padės surasti savo mirusiai sesei lėlę, pabuvos savo komikso herojaus *Grimwall* kailyje ir pan. Kaip matot — situacijos tikrai neeilinės.

Kokie nuotykiai be galvosūkių? Nesutikau čia nė vieno, kuris nebūtų man patikęs ir tinkantis situacijai. Deja, nieko ribas-laužančio čia nerasi — teks kryžiukais-nuliukais sulošti, kodus atspėti ir pan. Bet užtat viskas taip gerai pritampa prie žaidimo atmosferos, kad geriau nesugalvosi.

Pakeliui prie žaidimo pabaigos pamatysite daugybę video intarpų. Tai bus arba jūsų begrįžtančios atminties nuotrupos ar tai pasislinkimas žaidimo distancijoje (į priekį ir tik). Viskas, ką galiu pasakyti apie juos — puiki kokybė ir kiekybė.

Grafinis žaidimo apipavidalinimas puikus. Vaizdas a la DIABLO. Bet užšalęs 2D paviršius ne toks jau ir užšalęs. Žiūrėk, va šaligatviu nuriedėjo Coca-Cola skardinė, čia keisdamas amplitudę lapas praskrido. Dar — užėjus Maksui į tamsesnę patalpą, pastebėsite kaip veikia *real-time* apšvietimas.

Baigiant pasakoti apie šį žaidimą, skirtą suaugusiems, man sunku jo neparekomenduoti. O tuo labiau - jį ištrinti. Ilgai dar netrinsiu, kol neatsiras JAGGED ALLIANCE 2. O jūs pirkit, pirkit. Kaip sakė "Kvailas ir dar kvailesnis" — both of them!

Wir2ality



PIGUS INTERNETAS

TRYS VIENAME

VIDUTINIAM IR SMULKIAM VERSLUI

Kainos, konkurentai, valiutų kursai, įstatymai, statistika, naujienos — tai "Internetas". Jei Jūs jau supratote, kad Jūsų verslas gali patirti nuostolių dėl nepakankamos informacijos apimties, tai tikrai svajojate apie priėjimą prie "Interneto". Bet kaip tai padaryti? Nedidelei įmonei, disponuojančiai tik keliais personaliniais kompiuteriais, tai gali būti pakankamai brangu. Tačiau, kita vertus, Jūs jaučiate, kad liekant už tokios informacinės erdvės kaip "Internetas" ribų, sumažinate savo įmonės konkurentabilumo potencialą, reakcijos į rinkos pokyčius greitį.

Jei taip, tokiu atveju mes turime Jums naują sprendimą. Taigi, UAB "Penki Kontinentai", sėkmingai veikianti informacinių paslaugų srityje, o taip pat užimanti tvirtas pozicijas kompiuterinės technikos ir programinės įrangos rinkoje, pasirengusi ištiesti pagalbos ranką nedidelėms įmonėms, norinčioms prijungti prie "Interneto" visus turimus personalinius kompiuterius. Anksčiau Jums reikėdavo apskaičiuoti lėšas keliems modemams, koncentratoriui, maršrutizatoriui ir dar eilei aksesuarų įsigyti. Ieškoti tokios įrangos naujausių modelių tiekėjų, tapti tiesiog specialistu kompiuterinės įrangos srityje. Pamirškite visa tai. Pažanga nestovi vietoje, neatsilikite ir Jūs!

Mes siūlome Jums išbandyti firmos ZyXEL naujieną — maršrutizatorių "Prestige 100MH". Tai techninis sprendimas idealiai tinkantis darbui "Internete" lokalių kompiuterinių tinklų pagrindu ar namų sąlygomis. Jeigu esate greitkelių mėgėjas, vadinasi, ši aparatūra idealiai tiks Jums. Todėl, kad mūsų siūlomas modelis leidžia dirbti tinkluose daugiau nei 4 kartus greičiau, negu greičiausi ir galingiausi modemai. Šiuolaikiniai algoritmai (Spoofing) leidžia žymiai sumažinti ryšio išlaidas. Naujausios technologijos leidžia nustatyti lankstų našumo reguliavimą (Connect-on-Demand, Bandwidth-on-Demand). Siūlomas maršrutizatorius suderinamas su *Ascend*, *Cisco* ir kitais maršrutizatoriais. SUA (Single User Account) technologija leidžia keliems vartotojams vienu metu dirbti "Interneto" tinkle, bet mokėti reikia tik už vieną IP adresą. MSUA (Multiple Single User Account) technologija duoda prisijungimo galimybę sukonfigūruoti kaip kitą "Interneto" sąskaitą ar distancinį nuosavą tinklą. Be to, naudojama pagerinta duomenų paketų maršrutizacija, o taip pat protokolo *Point-to-Point* panaudojimo galimybės dėka įmanomas distancinio modemo taikymas. Tinklo valdymą ir kontrolę palengvina patogus vartotojo interfeisas, realizuotas "ZyNOS" operacinės sistemos pagalba. Kartu su tuo per slaptažodžių sistemą, identifikacijos protokolus (PAP, CHAP, MS CHAP) ir *brandmauerių* duomenų filtravimą pasiekiamas aukštas informacijos apsaugos lygis.

Taigi, atsirado galimybė iškart prijungti kelis kompiuterius prie "Interneto". "Prestige 100MH" atlieka tris pagrindines funkcijas: modemo, maršrutizatoriaus ir koncentratoriaus.

"Prestige 100MH" skirtas darbui telefono ir išskirtinių ryšio linijų pagrindu. Tai leidžia jungtis prie "Interneto", turint minimalų kompiuterinės įrangos rinkinį. Jis dirba su bet kokiu tinklu, naudojančių TCP/IP protokolą.

Mes siūlome Jums patikimą, šiuolaikišką sprendimą. Jo dėka Jūs už patrauklią kainą galėsite aprūpinti nedidelį ofisą naujausia technologija.

Mes norime, kad visos, net mažosios įmonės, galėtų užtikrinti sau informacinę verslo palaikymo aplinką. "Internetas" šiandien — tai ne prabanga. Tai būtinumas. UAB "Penki Kontinentai" yra "Interneto" paslaugų tiekėjas, todėl mes galime ne tik užtikrinti įrangos tiekimą, bet ir organizuoti priėjimą prie Tinklo. O jei Jūs jau turite ZyXEL gamybos modemus, įsigytus "Penkiuose Kontinentuose", galėsite pakeisti juos į naują "Prestige 100MH".

Tikimės, kad Jūs nepraleisite progos. Tuo turėsite priėjimą į pasaulinę informacijos erdvę, tapsite jos vartotoju, jos dalimi. Mes įteikiame į rankas raktą nuo durų, kurias atidarius, suprasite, jog pakliuvote į nepakartojamą informacijos šalį. Jūs praleisite joje kelias akimirkas ir pamatysite, kad Jūsų draugai, kaimynai, konkurentai jau seniai ten gyvena ir bendrauja. Mes padėsime Jums prisijungti prie jų, o taip pat apginkluosime šiuolaikiškiausia kompiuterine įranga.

Natalija Riskind
NatalijaR@5ci.lt

I C Q

(I Seek You)
http://www.mirabilis.com

Mes jau esame rašę apie vieną programėlę, kurią daugelis naudoja bendravimui. Tai *mIRC*. Į ją yra daug panašių programų. Beje, norint bendrauti, visai nebūtina iš "Interneto" parsisiųsti specialią programą. Tereikia prisijungti prie "Interneto", nueiti į tam tikrą svetainę ir galėsite plepėti su kitais, panašiais į jus.

ICQ (I Seek You) yra dar viena programėlė, panaši į mIRC. Kai kuriems ji padeda išleisti pinigus Telekomo labui :)). Žinoma, tie, kas turi išskirtinę liniją, naudojasi ICQ ir vargo nemato. Tai nedidelė internetinė programa. Jos paskirtis beveik tokia pati kaip ir mIRC: paplepėti apie nieką arba apie kažką labai svarbaus. ICQ — tai lyg mIRC ir e-mail mišinys. Prisijungę prie "Interneto", galėsite kalbėti su draugais kaip ir IRC, arba galima palikti žinutes, kurias jūsų draugai pasiims, kai tik prisijungs prie "Interneto". Taigi dabar matote, kad šia programėle galima naudotis kaip e-mail. Naudodami ICQ programą, galėsite vieni kitiems siųsti įvairius failus. Kai prisijungiate prie "Interneto", galite matyti, ar jūsų pažįstamas taip pat prisijungęs ar ne (aišku, jeigu jis yra įtrauktas į jūsų draugų sąrašą). Beje, jūsų draugai, kaip ir jūs esate on-line. Dabar galite su draugais bendrauti kaip ir IRC — lyg gyvai šnekėtumėte. Jeigu tuo metu jums reikalingo žmogaus nėra, tai paprasčiausiai galite palikti jam žinutę, kurią jis tikrai gaus. O kai prisijungiate prie "Interneto", tai gaunate visas žinutes, kurios buvo jums išsiųstos.

Naudotis šia programa labai paprasta. Instaliuojate ją. Po to reikia prisiregistruoti. Užpildote nedidelę anketą, į kurią įvesite (nebūtinai) savo vardą, pavardę, adresą, e-mail, telefono numerį. Taip pat reikės įvesti savo slapyvardį. Juo gali būti bet koks žodis, ar vardas. Atlikę tai, jungiatės prie "Interneto". Kai prisiregistruojate, gaunate savo ICQ numerį. Kai gausite tą numerį, galite vadinti save ICQ vartotoju. Patartina jį įsidėmėti, nes jeigu tektų perinstaliuoti programą ir netyčia pamiršite numerį, jums reikės gauti naują, o tai reiškia, kad jūsų draugų "friend list" egzistuoja senasis "Jūs" ir jums reikės iš naujo į tą sąrašą patekti.

ICQ bus daug sunkiau susipažinti su naujais asmenimis, nes čia nėra atskirų kanalų kaip IRC. Todėl, norint pradėti naudotis šiuo dalykėliu, reikėtų žinoti nors vieno draugo ICQ numerį. Žinoma, nėra sunku susirasti naujų draugų. Paprasčiausiai galima parašyti bet kokiam ICQ numeriui. Taip ir susipažinsit. Bet neaišku, su kokiu žmogumi teks bendrauti. Tai gali būti bet kas. Iš pradžių, prisijungę prie ICQ, savo draugų sąraše (user list) neturėsite nė vieno vardo. Juos galima įsidėti. O įtraukti draugus į sąrašą galima tik žinant jų ICQ numerį arba slapyvardį. Galima įtraukti draugus į sąrašą žinant jų vardą ar e-mail, tačiau yra nemažai žmonių su vienodais vardais, todėl gali kilti sunkumų ar nesusipratimų. Pavyzdžiui, man labai patinka, kad jeigu kas nors mane įtraukia į savo draugų sąrašą, aš gaunu informaciją iš ICQ serverio, kad esu įtrauktas į kažkieno sąrašą, man parodo kas į sąrašą įtraukė, visą informaciją, kurią jis įvedė apie save pildydamas anketas. Aš taip pat galiu jį įtraukti į savo sąrašą. Po kurio laiko susidaro gan nemažas sąrašiukas.

Tarpusavio bendravimo temos labai įvairios. Tas pats tartum gyvai šnekėtum su geru draugu. Nieko čia naujo apie temas ir neprigalvosi. Visi šneka ką tik nori, ir kaip nori.

Ši programa turi daug privalumų. Tai keli bendravimo būdai. Galima pasidaryti taip, kad jūs matytumėte du langus, kur viename iš jų bus jūsų rašomas tekstas, o kitame - jūsų draugo. Labai įdomu, kad galima matyti viską, ką jūsų draugas parašo ar ištrina. Kitaip tariant, viskas vyksta tuo pačiu metu: jūsų draugas rašo raidę, o jūs tą raidę iškart matote savo monitoriuje, net nereikia draugui spausti ENTER, o jau galite jam atsakyti į užduotą klausimą ir panašiai. Viskas vyksta taip, lyg jūs sėdėtumėte šalia savo pašnekovo ir žiūrėtumėte į jo monitorių, kai jis rašo tekstą. Todėl, nuspaudus kokią raidelę, ar parašius žodį, jau nebesugrąžinsit visko atgal. Jie jau bus perskaityti. Na, bet čia tik vienas iš kelių bendravimo būdų. Jūsų draugas gali pasirinkti kalbėtis kaip ir IRC. Tada jūsų rašomą tekstą jis pamato tik tada, kai jūs nuspaudžiate ENTER. Man asmeniškai šis būdas labiau patinka, nes viename lange matomas visas dialogas. Galima šnekėtis ne tik dialogu. Galima kalbėti iškart su keliais asmenimis. Tai nėra koks kanalas, tai lyg koks konferencinis ryšys. Ir tokiu būdu galima suburti nemažą žmonių ratelį, juos tarpusavy supažindinti ir t.t. Jei norite, galite bet kurį asmenį išmesti iš konferencijos. Na, žinoma, ir pats galite būti pašalintas.

Ši programa Lietuvoje dar nėra labai populiari, tačiau laikui bėgant susilauks didelio dėmesio, nes kiek girdėjau atsiliepimų apie ją, tai visi buvo teigiami.

Žinoma, yra ir šiokių tokių trūkumų, tačiau nedaug. Aš jų nepastebėjau, bet manau, kad neįmanoma sukurti idealios programos.

Visiems, kas gali pasijungti prie "Interneto", aš rekomenduoju įsigyti šią programėlę. Juk bet kada galėsite padaryti UNINSTALL :).

SYMANTEC išlieka verslo programinės įrangos prekybos lydere

Remiantis paskutiniąja "PC Data" ataskaita, SYMANTEC ir toliau išlaiko savo vadovaujantį vaidmenį JAV verslo programinės įrangos rinkoje. Rugpjūčio mėnesį septinta pagal dydį programinės įrangos gamintoja — SYMANTEC — turėjo penkias iš dešimties labiausiai perkamų verslo programinės įrangos pozicijų. SYMANTEC yra pirmasis programinės įrangos gamintoja, kuri turėjo penkias iš dešimties pozicijų "PC Data" verslo programinės įrangos sąraše (1998 m. vasaris) ir vienintelė, kuriai pavyko tai pakartoti kelis kartus (1998 metų kovas ir rugpjūtis). Rugpjūčio mėnesį šiame sąraše buvo šie SYMANTEC produktai: Norton AntiVirus 4.0, Norton Utilities 3.0, Norton AntiVirus 5.0, pcANYWHERE 32 8.0 ir WinFax Pro 9.0. Beje, Norton AntiVirus 5.0 ir WinFax Pro 9.0 pateko į geriausiųjų dešimtuką netgi pirmojo savo pasirodymo mėnesį.

Kaip tvirtina SYMANTEC viceprezidentas Amerikos regionui Keith Robinson, "rugpjūčio mėnesio "PC Data" ataskaita ir toliau patvirtina mūsų produktų kokybę ir jų atitikimą patiems plačiausiems klientų poreikiams".

"PC Data" — tai kompiuterių techninės ir programinės įrangos rinkos tyrimus atliekanti firma. Jos tyrimų taškai apima maždaug apie 70 procentų JAV rinkos, o tyrimų rezultatai, stebint programinės įrangos ir kompiuterinės technikos pardavimus per prekybos ar platinimo kanalus yra tapę beveik šios industrijos standartu.

"PC Data" 1998 m. rugpjūčio mėn. verslo programinės įrangos Top 10 (vieta, vieta prieš mėnesį, produktas, gamintojas)

1	1	Microsoft Windows 98 Upgrade	Microsoft
2	2	Microsoft Plus 98	Microsoft
3	3	VirusScan 3	Network Associates
4	4	Norton AntiVirus 4.0	Symantec
5	5	Norton Utilities 3.0	Symantec
6	*	Norton AntiVirus 5.0	Symantec
7	6	pcAnywhere 32 Host/Remote	Symantec
8	*	Microsoft Office 97 Upgrade	Microsoft
9	*	Winfax Pro	Symantec
10	*	VirusScan 3 Deluxe	Network Associates

"Man, kaip prekiaujančiam SYMANTEC produktais jau 5 metus, šie rezultatai yra gana malonūs" — sako UAB "Ogmios & Optimus" projektų vadovas Arvydas Balčius. "Gaila, kad tokių tyrimų neįmanoma atlikti Lietuvoje, kur programinė įranga labiau vagiama nei perkama. Šis dešimtukas parodo ir būtiniausią programinę įrangą, turinčią būti praktiškai kiekviename kompiuteryje — operacinė aplinko, antivirusinė apsauga, serviso programos, komunikacijų paketai bei ofiso programų rinkiniai, pvz. "Microsoft Office". Beveik visose srityse, išskyrus operacines sistemas ir ofiso rinkinį, pirmauja SYMANTEC. Trečia VirusScan pozicija, ko gero, tėra laikina ir susijusi su tuo, kad tebepardavinėjami dviejų gretimų versijų Norton AntiVirus. Tikiuosi greitai šiame sąraše pamatyti ir kitą SYMANTEC produktą, "Symantec Office" — Norton System Works, į kurį įeina populiariausi duomenų apsaugos produktai — AntiVirus, Utilities ir kt."



Visus KIBERZONOS numerius galima nusipirkti:

Vilniuje, Kompiuterių salone, Verkių g. 29, "Ogmios sistemos" komp. salonas, Kalvarijų 125, Knygyne LITTERULA, Basanavičiaus g. 17,
Kaune, knygyne SMALTIJA, Kęstučio g. 17,
Panevėžyje, UAB BIZNIO KONTAKTAI, Smėlynės g. 18 - 3; Kompiuterių Centras, Vilniaus 5,
Klaipėdoje, UAB "Megaomas", Rūtų g. 9,
Šiauliuose, "Žiburio knygyne", Vilniaus 213,
Alytuje, Rotušės a. 16, I a. videožaidimai.

Leidžia: firma "Pusė".
Vyr. redaktorius — R.Jakštas robis@post.5ci.lt,
Direktorius — R.Serva, tel. (25) 443944, mob. 8 299 54080,
Videokompiuteriai ir videožaidimai: Gediminas Cibas.

Autoriai:
Wir2ality (wir2ality@post.5ci.lt),
Max (max@post.5ci.lt),
DEMON, Earl ir kt.

Maketavo: I.Jakštienė (inesa@post.5ci.lt)

Mums rašykite:
Vilnius 2014, KIBERZONA,
arba e-mail: kiberzona@post.5ci.lt

Vilnius, Vilniaus 35/3 IIa.
(Žurnalistų sąjunga)
tel. (22) 222145

ISSN 1392 - 4915
Rankraščiai nerecenzuojami ir negrąžinami.
Už reklamos turinį redakcija neatsako.
Leidinys pradėtas leisti 1997 metų sausio mėn.
Indeksas 5189.
Spausdino UAB "Panevėžio spaustuvė", Beržų g. 52, Panevėžys.
Užs. Nr.
Spalvų skaidymo darbus atliko UAB "Spalvų skaidymo studija", Gedimino pr. 1, Vilnius.
Tiražas 8 000 egz.



Konkursas Nr.1

Konkursas Nr.2

Konkursas Nr.3

Konkursas Nr.4

Susikurk savo diską!



Didžiuosiuose viso pasaulio miestuose minidiskas seniai laikomas paskutiniuoju muzikinių klubų gyvenimo šauksmu, nes jis neįmanomą daro įmanoma: kuria skaitmeninį (!) disko — net ir skirto "Walkmanui" — įrašą. Be to, diskus galima perrašinėti praktiškai be galo, visiškai nebūgštaujant, kad nukentės kokybė, arba galima juos pirkti jau su studijiniu įrašu. Minidiskai neįtikėtinai maži, nebijo nei vibracijos, nei karščio ar dulkių. Patogumu jie nenusileidžia kompaktiniams diskams, tačiau yra kur kas ilgaamžiškesni. Turėdami minidiskų "Walkmaną", automobilių grotuvą arba akustinę HiFi sistemą, galėsite mėgautis tikrai nepriekaištingai skambančia muzika.

Kas tai yra minidiskas?

Minidiskas — tai skaitmeninės informacijos nešiklis, į kurį galima įrašyti muziką ir paskui ją atkurti. Minidiskas turi visus ir įprastos magnetofono kasetės, ir kompaktinio disko (CD) pranašumus. Tai reiškia, jog minidiskas — tai optimalus mobilumo bei garso kokybės, ilgaamžiškumo bei patogumo derinys. Minidiskui visiškai nebaisūs smūgiai ir vibracija — tokio patikimumo buvo pasiekta sukūrus specialų atminties įtaisą. Šis įtaisas nuolat "įsimena" 10 sekundžių į priekį — taigi dėl jokių sukrėtimų, tarkim, važiuojant automobiliu duobėtu keliu, garsas niekuomet nepradės trūkčioti. Tad minidiskas idealus tiems, kurie nori mėgautis klausytis pamėgtų melodijų visur ir visada: įsirašykite kokios tik norite muzikos ir pirmyn! Net pats reikliausias melomanas įvertins tokią galimybę.

Neįtikėtini matmenys — tik 64 mm

Minidiskas mažesnis ir lengvesnis už kompaktinį diską ar kasetę: jo diametras — viso labo 64 mm, — taigi tai iš tikrųjų nešiojamas akustinis prietaisas, lengvai tilpsiantis kiekvienoj kišenėj. Bet jis tik iš išorės toks nedidukas — skaitmeniniu būdu į minidiską galima įrašyti net 74 minučių muzikos programą! Minidiskas yra įmontuotas tvirtame futliare, kuris forma primena trijų colių kompiuterio diskelį. Futliaras saugo minidiską nuo dulkių ir įbrėžimų — tai leidžia drąsiai naudotis minidisku bet kokiomis sąlygomis. Kadangi garsas atkuriamas nekontaktiniu lazeriniu būdu, net ir po daugelio metų įrašai bus lygiai tokios pat kokybės, kokie buvo iš pat pradžių.

Nepaprastas paprastumas

Būdamas mažesnis net už kompaktinį diską, minidiskas garantuoja krištolinį fonogramos skambesį. Be to, šis skaitmeninis įtaisas vienu piršto paspaudimu leidžia surasti reikiamą įrašą. Galima įrašyti kiekvienos dainos pavadinimą, sunumeruoti jas, ir visa tai matysite grotuvo displėjuje (šios informacijos apimtis — iki 1000 ženklų). Minidiske įmontuota paieškos sistema primena CD grotuvų, tačiau yra dar greitesnė — minidisko nepralenks joks diskžokėjas net ir su pačiu puikiausiu kompaktinių diskų grotuvu. Taigi galima drąsiai tvirtinti, jog minidiskas pradeda naują įrenginių — ypač patogių ir lengvų naudotis — kartą. Montažo funkcijos (EDIT) atveria savininkui tokias galimybes, apie kurias vos prieš keletą metų niekas nė svajoti nedrįso. Pavyzdžiui, funkcija COMBINE leidžia sujungti keletą šalia esančių programų ir suteikti joms vieną numerį, o viso disko įrašai bus automatiškai pernumeruoti. DIVIDE funkcija skirta atskirti įrašus ir suteikti jiems naujus numerius ar indeksus, ERASE — ištrinti atskiras dalis, ERASE NAME — atskirus pavadinimus (po to viso disko įrašai bus pernumeruoti automatiškai). Įsijungę DISK NAME kiekvienam diskui galėsite duoti vardą.

Žvaigždės minidiskuose

Be minidiskų, į kuriuos galite patys įrašinėti muziką, leidžiami minidiskai su jau studijoje įrašytomis fonogramomis. Roko, popmuzikos ir klasikinių kūrinių repertuaras labai platus. Be to, jis nuolat papildomas: pasaulio muzikos žvaigždės netruko įvertinti minidiską — tikrą muzikos įrašymo ir atkūrimo priemonių revoliucionierių — ir suskubo leisti savo įrašus.

Minidiskus iš tikrųjų galima perrašinėti neribotą kiekį — tai daryti leidžia magnetinis optinis informacijos rašymo būdas.

Semplingo dažnio keitiklis

Naujas stacionarus rašantis "Sony" firmos minidiskų grotuvas MDS-501 turi semplingo dažnių keitiklį. Jis leidžia priimti kitų skaitmeninių prietaisų signalus, — pavyzdžiui, DAT arba DSR formato, — o tai užtikrina visiškai tokią pat įrašo kokybę, nes skaitmenimis perduodama informacija neiškraipoma. Be to, tokiu atveju nereikia nustatinėti įrašo signalo lygio. Standartinis minidiskų grotuvų semplingo dažnis yra 44 kHz — ir įrašinėjant, ir atkuriant. Tai reiškia, kad galima įrašinėti informaciją iš kitų skaitmeninių prietaisų, kurių atrankos dažnis yra toks pat. Ir tai dar ne viskas: "Sony" išleido tokį semplingo dažnių keitiklį, kuris leidžia dirbti su skaitmeninio signalo šaltiniais, kurių dažnis yra kitoks, pavyzdžiui, DAT — 48 kHz, DAT — 32 kHz, DSR — 32 kHz.

Jeigu susidomėjote ir norėtumėte įsigyti minidiskų "Walkmaną", štai keletas puikių firmos "Sony" gaminių.

"Walkman" MZ-R 2. Jis skirtas ne tik klausytis, bet ir įrašinėti muziką. Minidisko grojimo trukmė — 74 minutės. 10 sekundžių atmintis. Tiesioginė, labai greita pavadinimų paieška (AMS). Daugiau žemų garsų. Nuotolinis valdymas ausinių kabelyje. ŽKD displėjus. Automatinė garso ribojimo sistema. Stereomikrofono, stereoausinių lizdai. Tinklinis adapteris bei daug kitų puikių dalykų.

"Walkman" MZ-E 2. Tik atkuriantis muziką prietaisas. 10 sekundžių atmintis. Tiesioginė, labai greita pavadinimų paieška (AMS). Daugiau žemų garsų. Nuotolinis valdymas ausinių kabelyje. ŽKD displėjus. Automatinė garso ribojimo sistema. Stereoausinių lizdas. Tinklinis adapteris bei daug kitų puikių dalykų.

Be "Walkmanų", "Sony" firma yra sukūrusi ir kitokių minidiskų grotuvų — buitinių, profesionalių, net minisistemą su minidiskų magnetofonu DHC-MD 1. Visi jie yra itin aukštos kokybės ir nenuvils net paties išrankiausio muzikos gerbėjo.

DEATHTRAP DUNGEON

kodai

Visi lygiai:
1. Eikite į Dungeon/Asylum direktoriją.
2. Spauskite redaguoti config.dat failą.
3. Raskite **PROGRESS** eilutę.
4. Pakeiskite ją į **PROGRESS 1023**.

Žaidimo metu įveskite šiuos kodus:
ELVIS — visa gyvybė
HELP — pauzė

DEFIANCE

kodai

Žaidimo metu, žaidimui sustabdyti paspauskite pause/break. Po to įveskite šiuos kodus:

IAMGOD — nemirtingumas,
ALLGUNS — visi ginklai,
GHOST — No-Clipping mode,
HIDEENEMIES — priešai/objektai,
FPS — parodyti tempą.

EXHUMED

kodai

LOBODEITY — nemirtingumas,
LOBOCOP — visi ginklai,
LOBOSWAG — visi daiktai,
LOBOPICK — visi raktai.

F-22 RAPTOR

kodai

Paspauskite T, tada įveskite šiuos kodus:
there can be only one — nepažeidžiamumas,
it's not my fault — misijos užabaigimas,
we can rebuild him — atstatyti viską, kas pažeista,
never tell me the odds — priešo atakos negali jūsų sužeisti,
i'll be back — perkrauti lygius.

Final Fantasy VII

kodai

Kaip gauti neribotą pinigų kiekį:

Visų pirma miestas (Mancharia). Eikite į namo dešiniojo kampo viršų ir, kol stovėsite priešais laikrodį, spauskite X klavišą. Gausite kortelę. Naudokite šią kortelę kol jūsų nesunaikins. Po to, vėl ateikite prie laikrodžio ir vėl spauskite X klavišą. Šį kartą jūs gausite kortelę be pinigų. Joje bus neribotas pinigų kiekis!

FROGGER 3D

kodai

Žaidimo metu spauskite ESC ir įveskite šiuos kodus (įskaitant **space**):
NO MORE ROAD SPLATS — neribotos gyvybės,
SHOW ME MORE ZONES PLEASE — visos zonos,
WAY TOO HARD FOR THE LIKES OF ME — visi lygiai.

FORSAKEN

kodai

Įveskite šiuos kodus bet kuriame meniu:

BUBBLES — sukčiavimas,
IAMZEUS — nemirtingumas,
THEFULLMONTY — lygių pasirinkimas,
JIMBEAM — įjungtas spindulio reguliavimas.
Paspauskite lazerio klavišą jei reikia normalaus lazerio, du kartus jei reikia elektrinio spindulio, tris kartus jei reikia superspindulio.
IAMMONTY — visi ginklai/šoviniai.

FURY3

kodai

TRYMEON — nemirtingumas,
GIVITIUP — visi ginklai,
TUFENUF — pakelti skydus,
URDUSTD — turbo,
JUMPNIT — peršokimas į kitą lygį,
WORMITx — (kur x yra lygis #) lygio pasirinkimas,
SSMOKIN — turbo žaidimo būdas.

Pasidauginkite ginklų:
PACKIN1 — lazeris,
PACKIN2 — šautuvas,
PACKIN3 — smarkus lazeris,
PACKIN4 — DOM,
PACKIN5 — gyvatė,
PACKIN6 — baryon,
PACKIN7 — super bomba.

The Voyager

kodai

Main Menu, jūs galite spausti **Ctrl-V**. Tai atsitiktinai pakeis draudimo kainą. Mes rekomenduojame naudoti šią apgaulę, jeigu originali draudimo kaina yra aukšta. Šiuo atveju yra didelė tikimybė, kad jūs išsaugosite kelis ***kubars***. Žinoma, jeigu draudimo kaina jau yra žema, mes nerekomenduojame naudoti šios apgaulės. Tai gali jums pakenkti.

THE PASSENGER

kodai

Main Menu, jūs galite spausti **Ctrl-P**. Tai pakeis naują keleivių grupę, kurių lygis laikinai bus pakeltas. Mes rekomenduojame naudoti šią apgaulę, jeigu originalių keleivių, kurie laukia kada bus pakeltas jų lygis, yra nedaug. Šiuo atveju yra didelė tikimybė, kad jūs padidinsite keleivių skaičių savaitei. Žinoma, jeigu keleivių, laukiančių kada jų lygis pakils yra normalus, mes nerekomenduojame naudoti šios apgaulės. Tai gali jums pakenkti.

THE FUEL

kodai

Jei esate Fuel Menu ar Main Menu, jūs galite spausti **Ctrl-F**, kad pakeistumėte naują degalų kainą. Mes rekomenduojame naudoti šią apgaulę, jeigu originali degalų kaina yra didelė. Šiuo atveju, yra didelė tikimybė, kad jūs sutaupysite kelis kubarus. Žinoma, jeigu degalų kaina yra nedidelė, mes nerekomenduojame naudoti šios apgaulės. Tai gali atsisukti prieš jus patį.

PASTABA: norėdami laimėti žaidimą, atidžiai perskaitykite **Hints & Strategies** vadovėlį. Jį galite rasti ir LavaMind svetainėje **www.lavamind.com**

Sid Meier's Gettysburg

Žaidimo metu spauskite **SHIFT+ENTER** ir įveskite kodą. Po to paspauskite **ENTER** jam suaktyvinti.

HOOKER — stiprinti visus būrius,
HANCOCK — pašalinti spaudimą,
MCCLELLAN — didinti patirtį,
BUFORD — iš naujo įjungti laikrodį,
SEDGWICK — paskubinti laikrodį,
REYNOLDS — išsikviesti skubų pastiprinimą.

SHERIDAN — suburti pulkus,
WARREN — parodyti visus pulkus,
CUSTER — parodyti priešų mūšio rikiuotę,

LONGSTREET — sustiprinti visus būrius,

JACKSON — pašalinti spaudimą,
BEAUREGARD — didinti patirtį
STUART — iš naujo įjungti laikrodį,
PICKETT — paskubinti laikrodį,
HILL — išsikviesti skubų pastiprinimą,
HALLECK — kompiuterio su kompiuteriu žaidimo būdas,
LEE — suburti pulkus,
HOTCHKISS — parodyti visus pulkus,
HARRISON — parodyti priešų mūšio rikiuotę.

Greed DEMO

kodai

KMFDM — visi ginklai,
OMNI — visažinis (parodyti žemėlapį),
ALLAHMODE — nemirtingumas įjungti/išjungti,
BELFAST — mirtinas bučinys (visų priešų nužudymas),
RAVEN — ambrosia (pilna apsauga ir gyvybės),
BEAVIS — gauti daiktus. Tik 100 taškų liko iki lygio užbaigimo.
GULLIVER — pavirtimas į neūžaugą (pavirsti/grįžti į pradinę būseną)
BLAMMOx — gauti ginklą x (1-6)

Havoc

kodai

Prieš įvesdami šiuos kodus, paspauskite **TAB**.

SSS — skydai,
AAA — visi ginklai,
MMM — veržtis per kaitrą,
VVV — extra įrankis.

Heavy Gear

kodai

Žaidimo metu, spauskite **CRTL+ALT+SHIFT** ir įveskite šiuos kodus:
BEDOUINPRINCE — tampama nenugalimu,
HESBACKANDHESGOTAGUN — eriboti ginklai, šoviniai,
CHECKMATEIN2 — laimėti misiją,
DEPLIKESPUDDING — “laisvos akies” žaidimo būdas (naudokite **CTRL+rodyklių klavišus** valdymui)

Hunter Hunted

kodai

Norėdami naudoti šiuos kodus, įveskite juos ir tada spauskite **Enter**:
COLE — nenugalimas ir visi ginklai,
RAYL — nenugalimumas,
INVINCIBLE — nenugalimumas,
LUKASZUK — visi ginklai,
TREVOR — šoviniai,
SNELLINGS — gyvybė.

Šie kodai pakeičia jūsų veikėjo spalvą:
VINCENT — pilka,
BLUE — mėlyna,
SAGE — žalia,
AVACADO — šviesiai žalia,
OCHRE — rusva,
HAHN — ruda,

HYPERBLADE

Šie kodai yra įmanomi įvedant kol žaidimas dar nepradėtas:

MDMKSB — imunitetas ir atakų didėjimas,
SHUIN — galioja paslėpti būriai,
GORILLA — pakeičia veikėją į gorilą
SPICYBRAINS — apverčia veikėją aukštyn kojomis,
POTATO — veikėjo dydžio mažinimas.

Ignition

kodai

Įveskite šiuos kodus pavadinimo lange.

SLASKTRATT — visi automobiliai,
SURMULE — visos trasos,
STRINGS — lyginti oponento automobilį,
SKUNK — parodyti jūsų automobilio ratus,
ANARNE — sustiprinti automobilį,
SVINPOLE — pakeisti kameros stebėjimo tašką,
FILMJOLK — nuolat besikeičiantis vaizdas.

Imperium Galactica

kodai

Laikyti nuspaudus SHIFT ir parašyti KAROLY, kad šie kodai galiotų:

C — visos kolonijos ir išradimai,
V — prisidėti 100,000 kreditų.

Incoming

kodai

Pagrindiniame meniu rašykite **NUMBERONEDACRESTREET**. Dabar galite panaudoti įvairius kodus.

Žaidimo metu, laikykite nuspaudę **SHIFT** ir rašykite šiuos kodus:
SOLIDASAROCK — nemirtingumas,
INVUNERABILITY — nepažeidžiamumas,
HAVEALL — neribotos gyvybės ir ginklai,
INFINITELIVES — neribotos gyvybės,
INFINITEWEAPONS — neriboti ginklai,
SUPERDAISY — nužudyti visus priešus vienu šūviu,
SUPERSHOOT — nužudyti visus priešus vienu šūviu,
WIREWEWAITING — išjungti tekstūras,
WHATSTHEPOINT — kameros vaizdas iš kito taško,
FLATBROKE — nėra užtemdymo,
OLDMACDONALD — apsaugoti fermą nuo šokinėjančių karvių,
FLYMETOTHEMOON — lenktynės mėnulyje.

Funkciniai klavišai išjungti/įjungti sukčiavimui:
F2 — lengvas šūvis,
F3 — nepažeidžiamumas,
F4 — neribotos gyvybės,
F5 — neriboti ginklai,
F6 — smarki bomba,
F7 — quit/išeiti,
F8 — išsaugoti esamą situaciją,
F9 — įjungti išsaugotą situaciją,
F10 — kadro sustabdymas įjungimas/išjungimas,
F11 — pradėti lygį iš naujo.

Inferno

kodai

LOLIFE — nepažeidžiamumas ir neriboti šoviniai.

Jedi Knight

pinotnoir x — pasirinktas lygis, kur x yra nuo 1iki 21,
5858lvr — visas žemėlapis,
deeznuts — pakeliamas kariuomenės lygis,
eriamjh — skristi,
imayoda — šviesos valdovas,
jediwannabe 1 — nemirtingumas,
pinotnoir 1 — lygis pradedamas tais ginklais, kuriuos turėjote baigdami lygį.
red5 — visi ginklai,
sithlord — tamsos valdovas,
slowmo 1 — sulėtinti judėjimą,
thereisnotry — kitas lygis,
wamprat — visi daiktai,
whiteflag 1 — išjungiamas dirbtinis intelektas,

MADDEN '99

Bonusiniai stadijonai
Įveskite kodą kodo įvedimo ekrane.

Astrodome — **FOR RENT,**
Cleveland — **DOGPOUND99,**
EA Sports — **EASTADIUM,**
Original Miami — **NOTAFISH,**
Original Oakland — **STICKEM,**
Original Tampa — **SOMBRERO,**
RFK — **THEHOGS,**
Tiburon — **OURHOUSE.**

Bonusinės komandos
Įveskite kodą kodo įvedimo ekrane.

NFC Pro Bowl — **BESTNFC,**
AFC Pro Bowl — **AFCBEST,**
All-Madden — **BOOM,**
All-Time Stat Leaders — **IMTHEMAN,**
60's Greats — **PEACELOVE,**
70's Greats — **BELLBOTTOMS,**
80's Greats — **SPRBWLSHUFL,**
90's Greats — **HEREANDNOW,**
All-Time Greats — **TURKEYLEG,**
75th Anniversary Team — **THROWBACK,**
NFL Equipment Team — **GEARGUYS,**
1999 Cleveland Browns — **WELCOMEBACK,**
EA Sports — **INTHEGAME,**
Tiburon — **HAMMERHEAD.**

NFL BLITZ

Žaiskite didelemis galvomis, esant rūkui, milžinišką futbolą, ir t.t.! Varžybų lange, paspauskite *turbo* (pirmam numeriui), šuolį (antram numeriui), ir perdavimą (trečiam numeriui) parodytas skaičius žemiau — aktivuoti atitinkamus apgaulių efektus.

0-0-1 žemyn: parodyti įvarčių pataikymo procentą,
0-1-2 žemyn: išjungti kompiuterio pagalbą,
0-3-0 žemyn: įjungti rūką,
2-3-2 žemyn: aptemdyti žemę,
0-4-1 žemyn: tirštas rūkas,
3-1-4 žemyn: kompiuteris beveik nenugalimas,
4-2-3 žemyn: nėra atsitiktinių sukinėjimų.
Pastaba: Šis kodas pašalina atsitiktinį kamuolio varinėjimą, bet kamuolys vis dar gali būti varinėjamas sukimo ar šokinejimo judesiu.
2-0-3 dešinėn: didelės galvos,
0-5-0 žemyn: didelis futbolas,
1-4-1 dešinėn: dideli žaidejai,
3-1-0 dešinėn: maži žaidejai,
1-1-5 kairėn: atsitiktiniai žaidėjai,
3-4-2 kairėn: *super QB's,*
0-4-5 aukštyn: *super blitzing,*
2-5-0 kairėn: greiti perdavimai,
2-1-1 kairėn: išeiti už ribų,
5-1-4 aukštyn: neribotas greičio ir laiko limitas,
2-3-3 aukštyn: sustiprinti komandą
3-1-2 kairėn: sustiprinti blokavimą,
4-2-1 kairėn: sustiprinti ginybą,
0-2-1 dešinėn: parodyti daugiau aikštės,
1-0-2 dešinėn: paslėpti pavadinimą,
4-0-4 kairėn: greitas žaidimo būdas,
2-0-3 dešinėn: didelės galvos,
0-4-0 aukštyn: milžiniškos galvos,
2-5-0 kairėn: greiti perdavimai,
1-0-2 dešinėn: paslėpti pavadinimus,
0-5-0 žemyn: didelis kamuolys,
4-0-4 kairėn: greitas žaidimo būdas,
4-2-1 aukštyn: sustiprinti ginybą,
0-4-1 žemyn: aptemdyti,
3-1-0 dešinėn: maži žaidėjai,
5-1-4 aukštyn: neribotas greičio laiko limitas.

Žaisti lyg Shinok ar vienu iš žaidimo kūrėjų.
Įveskite vieną iš pateiktų vardų ir PIN numerių į **Enter Name** langą. Šis kodas leidžia žaisti su atitinkamu žaidėju:
(vardas PIN paslėptas žaidėjas).

Turmell 0322 Mark Turmell
Sal 0201 Sal Divita
Jason 3141 Jason Skiles
Jenifr 3333 Jennifer Hedrick
Daniel 0604 Dan Thompson
Japple 6660 Jeff Johnson
Root 6000 John Root
Luis 3333 Luis Mangubat
Mike 3333 Mike Lynch
Gentil 1111 Jim Gentile
Brain 1111 Brain
Forden 1111 Dan Forden
Skull 1111 Skull
Carltn 1111 Headless Guy
Shinok 8337 Demon (Shinok iš Mortal Kombat)
Raiden 3691 Raiden (iš Mortal Kombat)

POWER INSTINCT 2

Bonusiniai charakteriai
Komandų pasirinkimo ekrane, spauskite kairėn, dešinėn, žemyn, aukštyn, žemyn, kairėn, dešinėn, kairėn, aukštyn.

MAKERURA MAKENDO 2

Kai jūsų gyvybės stulpelis blyksi, spauskite **R** klavišus.

Žaisti lyg Makendo Ichingo.
Pavadinimo lange, spauskite R1, L1, apskritimą, trikampį.

WAKU WAKU BOWLING

Lygio pasirinkimas
Pasirinkite vakarėlio žaidimo būdą, ir nuspaudę Laikykite L2+R2+Pasirinkimą kai pasirenkate asmenį.

WWF WARZONE

Austin — L1+L2+R1+R2+aukštyn+spirti
Farooq — L1+L2+R1+R2+aukštyn+mušti
Ahmed Johnson — L1+L2+R1+R2+aukštyn+blokuoti
Mankind — L1+L2+R1+R2+aukštyn+surišti
Shamrock — L1+L2+R1+R2+žemyn+spirti
Kane — L1+L2+R1+R2+žemyn+mušti
Thrasher — L1+L2+R1+R2+žemyn+surišti
Mosh — L1+L2+R1+R2+žemyn+blokuoti
Bulldog — L1+L2+R1+R2+kairėn+spirti
Michaels — L1+L2+R1+R2+kairėn+mušti
Bret — L1+L2+R1+R2+kairėn+surišti
Owen — L1+L2+R1+R2+kairėn+blokuoti
Rock — L1+L2+R1+R2+dešinėn+spirti
Golddust — L1+L2+R1+R2+dešinėn+mušti
Triple H — L1+L2+R1+R2+dešinėn+surišti
Undertaker — L1+L2+R1+R2+dešinėn+blokuoti

Spauskite L1, tada R1 lifte.

Pagrindiniame lange, pasirinkite biografijas. Tada, eikite pro visus imtynininkus ir kitą kartą jie jau turės skirtingus kostiumus.

Nuspaudę laikykite L2 kol renkatės savo imtynininką.

STRAIGHT VICTORY

Nėra automobilių
Sustabdykite ir spauskite dešinėn, dešinėn, dešinėn, kairėn, kairėn, kairėn.

Nėra skaitiklio
Sustabdykite žaidimą ir spauskite L1+L2+R1+R2. Pakartokit, kad pašalinti daugiau skaitiklių.

Parduodu PC CD :
SUPER SPORT 2 — 12Lt,
GRAND THEFT AUTO — 20Lt,
PRIVATE EYE — 15Lt,
THE NEVERHOOD — 15Lt,
FALLOUT — 20Lt,
DUNGEON KEEPER — 20Lt,
WORMS 2 — 15Lt,
DEER HUNTER — 15Lt,
BROKEN SWORD 2 (2 CD) — 40Lt.
Bet kuriuos keturis iš šių PC CD keisčiau į BLADE RUNNER (pilną versiją) arba į BROKEN SWORD 1 (pilną versiją).
tel.: 8 26 310749 arba e-mail: a.stanevicius@klaipeda.omnitel.net
kviesti Simą.
****

Parduodu arba **keičiu** PC CD:
SHADOWS OVER RIVA — 10Lt.
THE NEVERHOOD — 20Lt.
AGE OF SAIL — 10Lt.
C&C RED ALERT 2CD — 30Lt.
CREATURES — 15Lt.
WORMS2 — 15Lt.
Kaunas
tel.: 8 27 725575
kviesti Jurgį
e-mail: jurgis_l@mailexcite.com
****

Parduodu Sinclair kompiuterį.
Kaina — 55 Lt (yra viena kasetė ir pajungimo į televizorių ir magnetofoną laidai)
Jogundas
e-mail ausrine@hgf.ku.lt
tel.: 8-26-297207, Klaipėda
****

Parduodu kompiuterį: PENTIUM 233Mhz, 14c SVGA, 32RAM, 2.1 HDD, SB PRO,20x CD. TIK 600$ Galima susitarti dėl pigesnės konfiguracijos.
Kreiptis tel.: 8 27 23-81-51, Kaunas arba e-mail: Black_Dark@komdera.lt
****

17m vaikinas norėtų susirašinėti su merginomis e-mail'u.
Rašyti DanasR@takas.lt
****

Pigūs personaliniai kompiuteriai, jų taisymas, atnaujinimas.
tel: 8 27 269961, Kaunas
e-mail: Black_Dark@komdera.lt
****

Pagal užsakymus parduodame PC CD
Kaina 25 Lt, su pristatymu 30 Lt.
Užsakymai priimami e-mail'u: cdjums@takas.lt
****

Parduodame NFS3 (pilną versiją, eina ir be 3d) už 15 Lt.
Kreiptis e-mail'u martimmk@usa.net
****

Vilniuje **parduodu** CD-ROM diskus su žaidimais ir programomis
PC kompiuteriams po 25Lt.
tel.: 8 299 82494.
****

Parduodu PC CD: LAST BRONX, IF 22 PERSIAN GULF.
Vieno CD kaina Klaipėda — 20 Lt.
tel.: 8 26 216134
Donatas
****

Parduodu PC CD NBA LIVE 98
Klaipėda — 20 Lt. Arba keičiu į COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES (primokėsiu).
tel.: 8 26 215876
Martinas
****

Parduodu kompiuterį:
Pentium I Intel 120, 32 RAM, Hdd2.4 GB ("Seagate"), Video: 4MB S3 Virge, CD-ROM 8x, Soundblaster Pro
Be monitoriaus.
Kaina: 1600 Lt. (taip pat galite siūlyti savo kainas)
Vilnius, Tomas "Draakonz" Gruzdys
tel. 8 22 768253
Ringo: 8 279 32355
e-mail: draa@takas.lt
****

Parduodu CD su žaidimais:
C&C RED ALERT 2-CD — 35-40 Lt.
C&C RED ALERT THE AFTERMATH priedas — 25 Lt.
WARCRAFT2 FULL CD — 30 Lt.
TOMB RAIDER 1-2 — 30 Lt.
Arba keisčiau kurį nors į pvz. DUNGEON KEEPER,
THEME HOSPITAL,
ULTIM@TE RACE PRO,
JAGGED ALIANCE,
G-POLICE.
Kas pirks ar keis 2 ar daugiau CD, duosiu YOUR OFFICE kompaktą.
tel. 8-238 55365, darbo dienomis, arba rašyti e-mail s.dovydas@is.lt
****

Parduodu PC CD:
INCUBATION — 20Lt.
COMMAND&CONQUER;
WESTWOOD STUDIOS PRISTATO (DUNE 2, LANDS OF LORE, LEGEND OF KYRANDIA, RED ALERT: COUNTERSTRIKE ir kiti) rinkinyje — 18Lt.
LUTCIJE IGRI DLE IBM PC 13 diskas — 13Lt.
Sportiniai žaidimai — 13Lt.
Arba keičiu į RED ALERT: AFTERMATH, GRAND THEF AUTO (primokėsiu),
STARCRAFT INSURRECTION (primokėsiu).
tel.: 8 22 723576, po 19 val.
kviesti Saulių
cobotas@aiva.lt
****

Keičiu PC CD:
AGE OF EMPIRES,
SUPER SPORT,
Geriausių loginių ir strateginių rinkinį,
CYBERIA2 (2 CD),
TOMB RAIDER 2
WORMS2 (rus.versija).
Keičiu į:
THEME HOSPITAL (full CD),
ENCARTA 98,
MONKEY ISLAND (full CD).
Justas Mažūnaitis
Taikos 29-4
2017 Vilnius
tel.: 8 22 475881
e-mail: mazunait@pub.osf.lt
****

Norėčiau parduoti:
Kompiuterį SEGA MEGA DRIVE 2 su 11 diskečių.
Kaina sutartinė.
Vairą su pedalais prie PC "Turbo racing wheel with pedals".
Kaina 250 Lt.
PC CD:
IGRI DLIA DOMA #15 (VIRTUA FIGHTER, MEN IN BLACK, KKND EXTREME, NBA LIVE 98...);
CAR SIMULATORS (SCREAMER 2, INTERSTATE 76 ...);
CAR SIMULATORS (NEED FOR SPEED2, MONSTER TRACK MADNES, INDY CAR RASING2...);
Lučijie hitovijie igri (STARGUNNER, SLAM'N'JAM...);
CRAZY COLLECTION 7 (MORTAL COMBAT 3, NEED FOR SPEED, HEROES OF M &M...);
CLASSIC FOND (LOST VIKINS 2, MIKRO MACHINE 2, HOME ALONE 2...);
Lučijie igri dlia IBM #20 (NHL HOCKEY 97, MEGARACE 2 ...);
Lučijie igri dlia IBM #21 (HEROES OF M &M 2, SCREAMER 2 ...); Lučijie igri dlia IBM #22 (TROPHY BASS 2, M.A.X ...);
Crazy Collection #12 (WACRAFT 2, RAYMAN, PENTHOUSE...);
MYTH;
SIM SITY 30 IN 1;
BATTLESPIRE;
POSTAL;
DIABLO;
TEST DRIVE;
Kaina 10 — 25 Lt.
tel. 8 27 239734
kviesti Vytą
****

Parduodu arba keičiu PC CD su žaidimais:
COMMANDOS: BEHIND THE ENEMY LINES,
CREATURES
LITTLE BIG ADVENTURE
Visu CD kaina 20 Lt.
Galėčiau keisti į GRAND THEFT AUTO.
tel.: 8 22 47 44 86, Augustinas
****

Parduodu PC CD su žaidimais
CROCK — 15 Lt.
PANDEMONIUM — 15 Lt.
NEVERHOOD — 15 Lt.
STARCRAFT — 20 Lt.
STARCRAFT: INSURRECTION — 20 Lt.
tel.: 8 22 474486
Augustinas
****

Pirksiu muzikinį CD THE X-FILES: THE ALBUM už 13 Lt.
Augustinas
tel.: 8 22 474486
****

...T BRONX;
AGENT ARMSTRONG;
CD ZONE #58;
CD ZONE #61;
EARTH QUEST;
OPERACINĖS SISTEMOS;
NBA LIVE 98;
PC GOTSCHI;
GERIAUSI IBM PC ŽAIDIMAI #11;
POSTAL (rusiška versija);
THE NEVERHOOD (rusiška versija);
WINDOWS SOFTWARE 1;
LOST EDEN;
tel.: 8 22 448730, Vilnius
skambinti po 20h
e-mail: rlians@takas.lt
****

Parduodu arba keičiu šiuos PC-CD:
URBAN ASSAULT,
F-22 RAPTOR,
TOMB RAIDER 2,
QUAKE 2,
WIPEOUT XL,
SCREAMER RALLY 3,
INTERSTATE'76.
Labai norečiau gauti G-POLICE,
tel.: 8 22 614883, Vilnius
e-mail: pmantas@takas.lt
****

Parduodu PC žaidimus 5,25 colių disketėse, galiu atsiųsti e-mail'u.
DOOM 1,
DOOM 2,
WOLF,
DUKE NUKEM,
DUNE 2,
MORTAL KOMBAT,
GOLD-AXE,
TEST DRIVE: the duel,
LOST VIKINGS, ir t.t. Kaina 5 Lt.
Keičiu PC CD žaidimų rinkinį:
INTERSTATE'76, MDK, TEST DRIVE: OF ROAD, LOST VIKINGS2, FALLEN HAVEN, STAR GUNNER, SCARAB į CARMAGEDDON.
tel. 8 21 421113, Šiauliai
Vytautas
****

Parduodu kompiuterį 486 DX2, 80Mhz, RAM-12MB, FDD 1.4, SB-16ST, mikrofonas, video 1 MB, monitorius SVGA "Samsung SyncMaster3" 14", HDD 1 GB, vidinis modemas 14.400, CD-ROMx4, "WINDOWS 95", pelė, klaviatūra, kilimėlis.
Taip pat **parduodu** arba **keičiu** CD su žaidimais.
Kreiptis: e-mail'u: mdziugas@pub.osf.lt
tel. 8 22 774513, Vilnius
Mindaugas
****

Parduodu PC CD su žaidimais. CD išsiunčiu paštu. Jums reikės tik nueiti į paštą, atsiimti CD ir užmokėti 22 Lt. (už 1CD).
Žaidimų yra apie 100 pavadinimų (DUNE 2000, NEED FOR SPEED 3, KKND 2 ir t.t.).
tel.: 8 296 53683)
e-mail: nerijus.li@joniskis.omnitel.net
****

Pigiai **parduosiu** PC, PLAYSTATION, VIDEO kompaktinius diskus (galiu išnuomuoti).
Parduodu naują PlayStation kompiuterį su analoginiu ***dual-shock*** džoistiku už 800Lt. (derybos galimos)
tel.: 8 22 736169,
mob. tel.: 8299-11890, 8299-65908
e-mail: norvil@tdd.lt
****

Pirkčiau PC-CD su žaidimu RED ALERT: CUONTERSTRIKE arba RED ALERT: THE AFTERMATH. Paprasto RED ALERT nesiūlyti.
tel.: 8 294 32440
e-mail: gint@mailcity.com.
kviesti Ramuną.
****

Parduodame PC pagal jūsų norimą konfiguraciją (dėl kainos susitarsime). Taip pat parduodame naujus su garantija modemus ROKWELL 33.6 (kaina 200 Lt.).
tel.: 8 22 446842, po 20 valandos.
kviesti Arną
****

Parduodu PC CD:
BLOOD2: PLASMA PACK — 20 Lt.
HEXEN2 — 15 Lt.
SOFTIMAGE 3D and LIBRARIES — 15 Lt.
ISTORIJA MIRA — 20 Lt.
ENCARTA WORD ATLAS 1998 edition — 20Lt.
ENCIKLOPEDIJA PERSONALNOVA KOMPIUTARA — 20 Lt.
VIZUALNOJE PROGRAMIROVANIJE — 20 Lt.
RUSŲ-ANGLŲ ŽODYNĄ 1000000 ŽODŽIŲ — 15 Lt.
ANGLISKIJ NA DOSUGE (anglų mokymo programa) — 15 Lt.
INSTALER — 20 Lt.
Muzikos CD (scooter age of love), PRODIGY(singles colection), VIVA DANCE 1CD (rinkinys).
PENTIUM-90, 16 Mb CD-ROM, sounblaster, 14monitor — 2000 Lt.
Sounblaster OPTI931 — 80 Lt.
CD-ROM x8 — 100 Lt.
Renaldas Čypas Tel.8*289 62858
tel: 8 26 276986, 252230, Klaipėda
renaldas@voras.lt
****

Norėčiau susirašinėti su visais, kas domisi kompiuteriais (PC), kompiuteriniais žaidimais, "Internetu", WEB puslapių kūrimu ir panašiai.
Rašykite man adresu:
Šarūnui Karaliui,
Platelių 6-1,
Kaunas 3008.
****

Pirkčiau žaidima GRAND THEFT AUTO.
Mokėčiau iki 40 Lt.
tel.: 8 27 254340
kviesti Šarūną.
****

Parduodu PC CD:
Unreal — 17 Lt.
fifa98:rtwc — 17 Lt.
industry giant — 17 Lt.
streets of simcity — 17 Lt.
men in black — 17 Lt.
dance machine (kurti muzikai) — 19 Lt.
nhl98 breakaway — 22 Lt.
grandtheftauto — 22 Lt.
Arba visus keičiu į kitus žaidimus.
As iš kauno.
e-mail: bigdevil@takas.lt
****

Pigiai **parduodu** IBM PC-CD su žaidimais ir programomis.
Patikusius galiu perkelti į CD.
Taip pat pigiai parduodui IBM-PC tipo kompiuteriai.
Dėl kainos susitarsime, taikomos nuolaidos.
tel.: 8 27 254330
mob. tel.: 8 299 31938, Kaunas
Nerijus "Kukas"
****

Parduodu PC-CD
BATTLE SPIRE,
ENEMY NATION,
LUCHIJE IGRY 5,
LUCHIJE 95 2A (Visi viename),
Sbornik Hitovyx Igr'96,
FORSAKEN,
UNREAL CD,
TOCA: TOURING CAR CHAMPIONSHIP.
Rinkiniuose...
FIFA'98,
NBA'98 LIVE,
NFS 2 S.E.,
RED LINE RACER,
CURSE OF MONKEY ISLAND,
LORDS OF MAGIC,
QUAKE II,
BATTLE ZONE,
SPEC OPS,
ULTIMATE RACE PRO
Yra ir daugiau...
Dėl kainos susitarsime.
tel.: 8 27 237474, Kaunas
Zygis
****

Parduodu kompiuterio sisteminį bloką: UM4960 80486Dx2, 80MHz, 16RAM, kietas diskas 407Mb, vaizdo plokštė 1Mb, CD-drive x4 + 6 nemokami CD.
Windows 95; Office 95; Internet Explorer 4.01
Garso plokštė, kolonėlės, mikrofonas.
Dėl kainos susitarsime!
Taip pat **parduodu** 33.6 RockWell išorinį modemą su CD ir garantija!
Kaina 315 Lt.
Kaunas, Tomas
e-mail: tomjak@takas.lt
****

Parduodu personalinį kompiuterį 486 dx, 100 Mhz, 16 Mb RAM.
tel.: 8 27 253071, Kaunas
Julius
****

Parduodu PS CD SEVEN KINGDOMS (pilna versija). Kaina 15 Lt.
tel. 8 26 311150
Vytas
****

Norėčiau susirašinėti su visais besidominčiais PC.
Parduodu Game Boy kompiuterį (mažai naudotas) su originalia diskete.
Kaina 150 Lt.
tel.: 8 22 774213, Vilnius
Tomas
****

Parduodu Sony PlayStation (2 džoistikai, atminties kortelė ir 7 CD).
Kaina 670 Lt.
tel.: 8 235 72195, Alytus
Saulius
****

Naujausios "Internet" stebėjimo technologijos Lietuvoje

ARVYDAS BALČIUS



Dar gerai prisimename nespėjusį ataušti skandalą, kada amerikiečių porelė sumanė pasimylėti viso pasaulio "Interneto" bendruomenės akivaizdoje. Juokai juokais, bet jei Marijos žemėje atsirastų pasekėjų, technologinio sprendimo už jūrų marių ieškoti nereikia — jau dveji metai UAB "OGMIOS & OPTIMUS" Lietuvoje platina skaitmeninę tinklinę vaizdo kamerą NetEye200 (naujausia versija NetEye200+), kuri gali būti sėkmingai panaudota minėtam "reikalui". Produktai sukurti švedų firmos "AXIS Communications", kurios interesams Lietuvoje ir atstovauja "OGMIOS & OPTIMUS".

AXIS NetEye 200+ — tai žmogaus delno dydžio skaitmeninė spalvota tinklinė kamera, savyje turinti Web-serverį ir tesverianti apie pusę kilogramo. Jai nėra reikalingi jokie papildomi sisteminiai resursai ar failų serveriai. Tam, kad šią kamerą instaliuoti, tereikia ją prijungti prie *Ethernet* tinklo, suteikti IP adresą bei reikalingas Web nuorodas — procesas, tetruksiantis apie 10 minučių. Kamera naudoja savo darbui optimizuotą RISC procesorių ir gali mažiau kaip per sekundę atnaujinti pilno dydžio JPEG vaizdą. Kadangi AXIS NetEye 200+ yra realizuota kaip atviras Web serveris, ji gali būti labai lengvai integruojama į įvairiausias grupines "Intranet" programas, kaip ir į patį "Internetą". Jūs galite ją naudoti mišriose operacinėse aplinkose — Windows, Macintosh, UNIX ir OS/2, jei tik ten yra reikalingos standartinės "Internet" peržiūros priemonės (Internet Explorer, Netscape Navigator) ir instaliuotas TCP/IP. AXIS NetEye turi visas skaitmeninių tinklinių kamerų savybes bei privalumus lyginant su standartinėmis video technologijomis. Paskutiniu metu pasirodė ir naujos versijos, kurios leidžia šias kameras naudoti netgi ten, kur Ethernet tinklo nėra ar jo neįmanoma įrengti. Kamera palaiko PPP (Point To Point) protokolą, ir tai leidžia mums stebėti *NetEye* matomus vaizdus per modemą, naudojant standartinį Windows *Dial-Up Networking*. Tokiu atveju galima sukurti sistemą, susidedančią tik iš "NetEye" ir mobilaus telefono, o apie tokios sistemos panaudojimo galimybes paliksime spręsti jums. Egzistuoja ir galimybė sukurti sensorinio valdymo sistemą, t.y. kamera gali būti automatiškai įjungta arba pati valdyti atitinkamas reles. Kitas, prieš pusmetį pasirodęs tos pačios serijos "AXIS Communications" gaminys – Video kamerų serveris **AXIS 240**. Šis produktas leidžia prie jo prijungti iki 5 standartinių video kamerų ir suteikia mums galimybę "Interneto" naršyklės pagalba matyti tai, ką mato kieviena iš tokių kamerų. Taipogi yra numatytos ir šių video kamerų valdymo galimybės, pasinaudojant "Interneto" naršykle.

"Žinoma, minėti produktai skirti naudoti kur kas rimtesnėse srityse nei seksas "Internete" — sako UAB "OGMIOS & OPTIMUS" direktorius Rimantas Kavaliauskas, — "Visų pirma tai įvairiausios apsaugos bei pramoninio stebėjimo sistemos. Standartinės apsaugoje naudojamos video technologijos yra gana brangios ir sudėtingos įrengti. Žymią įrengimo kaštų dalį sudaro specialūs koaksialiniai kabeliai videokameroms sujungti, multiplekseriai ir stebėjimo monitoriai. Įrašanti aparatūra irgi nėra pigi. Naudojant AXIS įrangą, sujungimui pakanka paprasčiausios suktos poros kabelių ir tinklo kartotuvų. Stebėjimui galima panaudoti paprastus kompiuterius, tad nereikalingas ir stebėjimo pultas. Kamerų matomus vaizdus galima norimais laiko momentais arba intervalais fiksuoti kompiuterinėse informacijos laikmenose. Saugumą užtikrina slaptažodžių sistema, o be to, stebėti tai, kas dedasi jūsų įstaigoje, galima netgi… esant kitame kontinente, jei jūsų kompiuterių tinklas prijungtas prie "Interneto".

Skaitmeninių kamerų panaudojimas apsaugai bei pramoniniam stebėjimui tuo neapsiriboja. Jas labai sėkmingai galima būtų pritaikyti ir kitose srityse:

Katalogų kūrimas, įvairios dokumentacijos rengimas

Naudojantis skaitmenine kamera, jūs neįtikėtinai lengvai galite kurti įvairius katalogus, pvz. vidinį darbuotojų foto katalogą netgi su jų darbo vietomis. Visiškai nėra sunku parengti įvairią dokumentaciją su reikiamomis fotonuotraukomis ir absoliučiai nesudaro jokių problemų nusiųsti savo produkcijos atvaizdus potencialiems klientams.

Organizacijos tinklalapių patobulinimas

Praktiškai visos didelės kompanijos šiandien jau turi savo tinklalapius ir jų skaičius nuolatos didėja. Jūs galite panaudoti skaitmenines kameras tam, kad parodyti savo organizacijos buveinę, pagrindinius produktus ar net save pačius, viskas yra matoma "gyvai" žiūrėtojo kompiuterio ekrane. Nebeparodysi liežuvio klientui, kalbėdamas su juo telefonu!

Kitas pritaikymas

Sunku ir išvardyti visas galimas skaitmeninių Internetinių kamerų panaudojimo sritis. Galima pritaikyti turizmo srityje — šioje srityje dirbančios organizacijos galėtų patobulinti savo tinklalapius "gyvais" vaizdais iš viešbučių, gražių gamtos kampelių. Restoranai ir barai taip pat galėtų pasireikšti šioje srityje. Pasižiūrėjai, ar yra laisvų vietų — ir pirmyn. O ir į šou programos mergaites paganyti akis per "Internetą" irgi atsirastų norinčių.

Žinoma, "AXIS Communications" gaminiai internetinių videokamerų rinkoje nėra vieninteliai, tačiau kitos technologijos, kurios remiasi specializuotų kompiuterių bei programinės įrangos panaudojimu, yra gana brangios, nepatogios ir nelabai patikimos. Nepigi ir ši technologija — AXIS NetEye200+ kaina yra nepilni keturi tūkstančiai litų. "Suprantama, tokios kainos nepadeda produktui plisti Lietuvoje," — mano R.Kavaliauskas, — "todėl ir pirkėjų neturime labai daug. Tačiau šiais produktais jau yra susidomėję keli bankai, stambios pramonės ir energetikos įmonės bei firmos, atliekančios apsaugos sistemų įrengimą. Norėtųsi, kad daugiau tokiomis sistemomis susidomėtų turizmo bei šou verslo firmos. Galima būtų galvoti ir apie minėtų gaminių nuomą įvairių renginių transliavimui "Internete."

Konkursai

Konkursas Nr.1

Rašykite mums laiškus ir 3 pačių įdomiausių laiškų autoriai gaus kompanijos "VideoLogic" plakatus.

Prizus įsteige firma GPX.

Konkursas Nr.2

Mūsų žurnalui reikalingas šūkis. Kurkite, galvokite ir jūsų laukia originalūs žaidimai.

Prizus įsteigė fima "Polimedija".

Konkursas Nr.3

Jei atsiminsite kada išėjo pirmasis KIBERZONOS numeris, laimėsite firmos SONEX CO klaipėdos filialo įsteigtą prizą, garso ausines.

Konkursas Nr.4

Tęsiame kryžiažiodžio konkursą.

Sugalvokite labai neyprastą kryžiažodį ir atsiųskite mums. Pačio įdomiausio kryžiažodžio autorius bus apdovanotas UAB Pas Brolius įsteigtu prizu Sony PlayStation CD su žaidimais.

"Interneto" top 10

1. STARCRAFT
2. M&M6
3. TOTAL ANNIHILATION
4. QUAKE 2
5. FALLOUT
6. AGE OF EMPIRES
7. BATTLEZONE
8. UNREAL
9. THE CURSE OF MONKEY ISLAND
10. HEROES OF MIGHT & MAGIC 2

KIBERZONOS redakcija dėkoja UAB SONEX CO Klaipėdos filialui už pateiktus prizus.

KIBERZONOS skaitytojų geriausių žaidimų 10-as

1. TOMB RAIDER II
2. QUAKE II
3. CLOSE COMBAT
4. INTERSTATE'76
5. NUCLEAR STRIKE
6. REDNECK RAMPAGE
7. ZOOP!
8. DESCENT II
9. MADDEN 98
10. MDK

KIBERZONOS skaitytojų top 10

Vardas...

Pavardė...

Adresas...

....

Kokių kompiuteriu žaidziate.........................

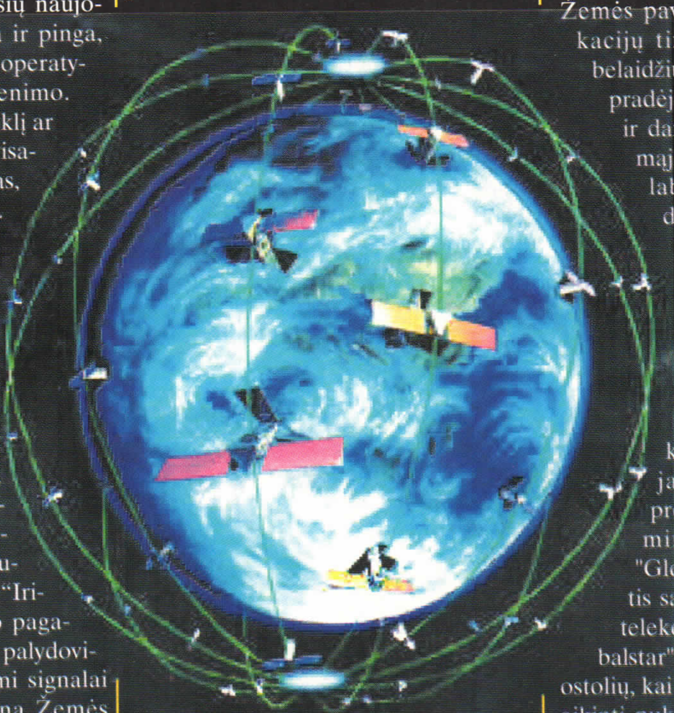
....

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....
6. ....
7. ....
8. ....
9. ....
10. ....



Iridžio telefonai

Susisiekimo priemonių įvairovė šiais laikais jau mažai ką stebina. Daugeliui elektroninis paštas, pranešimų gaviklis ar mobilus telefonas jau gana seniai yra tapę vienu iš efektyviausių ir patogiausių susisiekimo priemonių. Be šių naujovių, kurios kasdien tobulėja ir pinga, daugelis nebegalėtų gyventi operatyvaus ir komfortabilaus gyvenimo. Rodos, turint pranešimų gaviklį ar mobilų telefoną, jūs būsite visada greitai ir lengvai randamas, tačiau tai toli gražu netiesa. Šiuos prietaisus signalas pasiekia tik tam tikrose vietose — ryšio zonose. Būtent dėl to neretai kyla keblumų norint susisiekti, išvažiavus kur nors į pamirštą civilizacijos kampelį arba į kitą šalį, kur nėra ryšio siųstuvų. Tai ypač aktualu verslo žmonėms. Norėdama išspręsti šį diskomfortą, kompanija "Motorola" sukūrė naują telekomunikacijų sistemą, pavadinimu "Iridium". Specialiai tam buvo pagamintas Iridžio telefonas bei palydovinis tinklas, kurio skleidžiami signalai aprėpia praktiškai kiekvieną Žemės tašką. "Iridium" susisiekimo pasaulinis tinklas, sudarytas iš 66 kosminių palydovų, skriejančių aplink mūsų planetą, tiksliai apskaičiuotomis trajektorijomis, kad signalas juos pasiektų iš bet kur. "Iridium" projektas žada pasaulinį ryšį brangių, palydovinius signalus priimančių mobilių telefonų, dėka. Paleisti visus 66 žemų orbitų palydovus prireikė net 12 metų (paskutiniai 5 buvo paleisti tik šių metų rugsėjo 8 dieną). Naujoji paslauga tebėra bandoma, tačiau jau dabar įmanoma priimti skambučius bei pačiam skambinti iš bet kurios pasaulio vietos - signalas gaunamas ne tik iš bet kurios Ramiojo vandenyno salos (kur iki šiol nepasiekdavo joks mobilių telefonų siųstuvų signalas), bet netgi pačiame nuošaliausiame pasaulio krašte - Antarktidoje. Tačiau tuojau pat kyla klausimas: ar pasirengę skambintojai mokėti tūkstančius dolerių už moderniausią telefoninių pokalbių paslaugą. Projekto autoriai teigia, kad vartotojai turės tą patį ryšį ir tokią pat garso kokybę, nepriklausomai nuo vietos, kurioje jie yra. Naudojantis šia sistema, vienos minutės pokalbio kaina tik šeši JAV doleriai. Visas veikimo principas yra gana sudėtingas, kadangi čia naudojamos net kelios telekomunikacijų sistemos. Iš pradžių jūsų telefono siųstas signalas keliauja į arčiausiai jūsų esantį palydovą arba tiesiogiai arba vietinio belaidžio tinklo pagalba. Palydovai kosminėje erdvėje priima į juos pasiekusį signalą ir toliau pasiunčia į "Iridium" antžeminę stotį, kuri įjungta į Žemėje esantį telekomunikacijų tinklą. "Iridium" pradėjo savo paslaugų bandymus jau turėdama 2000 klientų iš daugelio



pasaulio šalių. Kol kas šis pasaulinis tinklas tinka tik telefoniniams pokalbiams, tačiau žadama, jog balso paštas ir pranešimų gaviklių paieškos sistema pradės veikti jau nuo lapkričio 1 dienos. Visos sistemos teoriškai turėjo būti parengtos ir pradėti veikti jau šiuo metu, tačiau dėl naujos įrangos kai kurių programinių nesklandumų, dalis paslaugų buvo atidėtos vėlesniam laikui. Faksų ir modemų panaudojimas palydoviniu "Iridium" tinklu atidėtas iki ankstyvaus pavasario. "Iridium" projekto iniciatoriai puikiai suvokia, kad ši naujųjų technologijų paslaugų sistema neišstums iš rinkos ir nepakeis įprastų mobilių telefonų ar pranešimų gaviklių dar labai ilgą laiką. Tam, žinoma, trukdo tik didelis kainų skirtumas: "Motorola" parduoda "Iridium" telefonus po 3000 JAV dolerių (12000 litų), o šios sistemos pranešimo gaviklis kainuoja 700 JAV dolerių (2800 litų). Mėnesinis paslaugų mokestis 70 JAV dolerių. Skambučio kaina šalies viduje - 3 JAV doleriai už minutę, o skambinant į užsienį, vienos minutės kaina - 6 JAV doleriai. Šiuo metu, tai be jokių abejonių, nėra masinis produktas. "Iridium" skirtas žmonėms, kuriems reikia aukštos kokybės ryšio. Sistema taip pat skirta žmonėms, dirbantiems toli nuo žmonių. O tokių yra gana nemažai, pavyzdžiui, mokslininkai, tyrinėtojai ar gelbėtojai, kuriems nepaprastai svarbu turėti ryšį operatyviam darbui. "Iridium" sistemų paslaugos turėtų būti pagrindinis susisiekimo būdas žmonėms, norintiems užsiiminėti verslu visame pasaulyje, kadangi tik 90% Žemės paviršiaus aprėpia komunikacijų tinklas (tiek laidinių tiek belaidžių sistemų). Kai "Motorola" pradėjo kurti "Iridium" projektą ir dar 1987 metais paleido pirmąjį savo palydovą, tai atrodė labai rizikingas ir nevertas dėmesio bei investuojamų pinigų sumanymas. Tačiau dabar "Motorola" susilaukė nė kiek neprastesnių konkurentų šioje srityje, kas iš tiesų džiugina, kadangi monopolija bet kurioje srityje tikrai nėra geras dalykas. Juk būtent konkurencija mažina kainas ir kelia produkto kokybę. Vieni grėsmingiausių konkurentų — "Globalstar" koncernas, kuriantis savo palydoviniu ryšiu grįstą telekomunikacijų sistemą. "Globalstar" neseniai patyrė nemažų nuostolių, kai tuzinas palydovų buvo sunaikinti, nukritus juos nešančiai rake-tai. Tačiau kompanija tebeplanuoja pradėti savo paslaugų teikimą šioje telekomunikacijų srityje jau kitais metais. Kompanija "Ericsson" kitų metų pabaigoje tikisi įgyvendinti "World Phone" projektą — sistema, kuri vietoj palydovinio ryšio naudos kelis skirtingus radijo bangų dažnius. Na, o kol kas mums, paprastiems mirtingiesiems, vargiai besukrapštantiems pinigėlių mokesčiams už Telekomo paslaugas, belieka tik pasvajoti apie galimybę, beklaidžiojant tolimojoje Antarktidoje arba bežvejojant Ramiojo vandenyno viduryje, paskambinti į namus ir pasidalinti įspūdžiais tiesiai iš įvykio vie-tos. Tačiau galbūt gana greitai ateities kartos turės šią galimybę ir galės be įprastų telekomunikacijų paslaugų patekti į pasaulinį tinklą. Juk esant tokiam milžiniškam technologijų progresui bei nemažais tempais mažėjant kainoms — tai visiškai įmanomas dalykas netgi netolimoje ateityje.

Kas gi atsitiko projektui ULTIMA IX?

Sutrumpintas interviu su **Mike McShaffry** ("Origin" programavimo ir projektų eksdirektoriumi) "Computer Gaming World" žurnalui

CGW: Mike, dauguma žmonių jūsų nepažįsta ir domisi, kodėl nutarėte papasakoti apie ULTIMA IX pasikeitimus. Pradėkim nuo to, kaip patekote į "Origin Systems Inc.", su kokiomis ULTIMA dalimis dirbote.

McShaffry: ULTIMA pradėjau žaisti su draugu dar mokykloj. Mes dienas naktis žaidėm ULTIMA (pačią pirmąją — nežinojau, kad ji bus ne viena) ant seno "Apple" kompiuterio. Tai buvo sudėtingiausias ir nuostabiausias iš tuo metu buvusių žaidimų, ir aš visada su nekantrumu laukdavau kitos ULTIMA serijos. Kiekviena nauja šio žaidimo dalis griaudavo visus realizmo ir įtraukimo barjerus FRPG žanre. Galima sakyti, kad esu užkietėjęs ULTIMA žaidėjas.

Panašiai tuo metu, kai buvo išleista ULTIMA VI: THE FALSE PROPHET (kurią užsisakiau iš anksto, norėdamas gauti specialią versiją su Lord British parašu), pradėjau ieškotis naujo darbo. Tada pastebėjau, kad "Origin" turi naują adresą — Ostino miestas Teksase. Parašiau laišką ir nusiunčiau jį kartu su savo reziumė Dallas Snell, tada buvusio produktų plėtros viceprezidentui. Po kelių dienų jis paskyrė man susitikimą, kuriame susipažinau su Richard Garriott ir apsilankiau "Origin". Tais laikais joje dirbo kažkur 45 žmonės. Nesugebėsiu išreikšti to jausmo, pamačius tą vietą, kuri turėjo įtakos vėlesniam mano gyvenimui. Juk būtent ULTIMA dėka aš susidomėjau kompiuteriais, įstojau į koledžą ir gavau kompiuterinių mokslų diplomą. Įsivaizduokit, ką aš jaučiau, kai man pasiūlė dirbti pas juos... Lyg pildytųsi tavo svajonės. Tai įvyko 1990-ųjų spalį.

Pirmasis mano projektas buvo MARTIAN DREAMS, Warren Spector prodiusuojama ULTIMA VI šaka. Toliau buvau "paskolintas" ULTIMA VII komandai (turėjau užtrukti kažkur 6 savaites), iš kurios atgal taip ir negrįžau. ULTIMA VII dirbau su vartotojo interfeisu, dar vadinamu *Gumps*. Vėliau mane paaukštino projekto direktoriaus pareigose. Taip aš pradėjau vadovauti ULTIMA VIII projektui. Teko ne tik programuoti, bet ir paskirstyti taktiškai žaidimo gamybos laiką. Būtent mano dėka "Origin" skyrė laiko ir pinigų ULTIMA VIII pataisymui (patch) sukurti. Aš taip pat prisidėjau prie pastarojo programavimo. Supratęs, kad vadovauti ULTIMA projektui — ne vieno žmogaus darbas, sukūrėme ULTIMAI IX valdymo grupę. Aš su džiaugsmu ėmiausi šio projekto vadovaujančio programuotojo vaidmens, kol manęs neperkėlė prie ULTIMA ONLINE.

CGW: Kadangi jūs jau buvote ten, ar nepasakysite, kas atsitiko ULTIMAI IX? Ankščiau mes žurnale rašėme, kaip Lord British ir Warren Spector ruošėsi grįžti prie ULTIMOS šaknų. Kas gi nutiko?

McShaffry: Išėjus ULTIMOS VIII, iš karto tapo aišku, kad žaidimo dizainas užkietėjusių fanų nepradžiugino. Richard Garriott ir kiti iš "Origin" žinojo, kad ULTIMA nejuda pakankamai greitai, lyginant su rinka. Todėl buvo įvesti tam tikri pakeitimai ULTIMA VIII dizaine, tam, kad sudominti kuo daugiau žmonių, o ne įtikti ULTIMA fanams. Todėl žaidimo veiksmas vyko ne Britanijoje, erdvė kur kas sumažinta, o galvosūkiai labiausiai primena PRINCE OF PERSIA. Ir nereikia net sakyti, kad sulaukėme nemažai piktų atsiliepimų.

Iškart po išleidimo, vartotojų aptarnavimo departamentas sudarė pastarųjų atsiliepimų sąrašą, sveriantį apie 10 svarų! Pagrindinė ULTIMOS IX komanda išnagrinėjo šiuos duomenis, ir aš, Richard ir Warren nutarėm, kad turim grįžti prie originalios ULTIMA dizaino formulės. ULTIMA IX turėjo būti įkvėpta ULTIMOS IV-VII ir niekuo daugiau. Kai prisimenu šio žaidimo dizainą — man pagaugai nueina per visą kūną: turėjo išeiti kažkas nuostabaus.

Vystymo planas buvo gana nesudėtingas: padalinama ULTIMA VIII komanda į dvi dalis; viena turėjo kurti CRUSADER, kita — dirbti su ULTIMA IX dizainu. Kai CRUSADER būtų baigtas, kita pusė komandos turėjo prisijungti ir kartu būtume kūrę pasaulį ir



kitus dalykus pilnu tempu. Problema susidarė, kai CRUSADER pavėlavo su pasirodymu į pasaulį ir iš tos komandos niekas nebegrįžo! Metai darbo ir staiga mes supratome, kad nėra kam įdiegti mūsų dizaino... Na, bet visai blogai dar nebuvo: "Electronic Arts" užtikrino "Origin", kad ULTIMOS serija bus tęsiama, nesvarbu, kiek laiko tai užimtų.

Praėjus gan ilgam laiko tarpui ULTIMA IX komanda vėl buvo suburta. Likę mūsų darbuotojai pakėlė savo kvalifikaciją, išmoko įdiegti 3D grafiką ir pritaikyti Windows 95 sistemai. 1996-ųjų vasarą visa komanda ėmėsi darbo. Man patikusio pagrindinio dizaino vis dar laikėmės.

1996-ųjų gruodį visai ULTIMA IX komandai buvo pareikšta, kad po Kalėdų pereitų prie ULTIMA ONLINE projekto darbų. Smulkaus tyrimo projektas palaipsniui virto į bendrą strateginį "Electronic Arts" gaminį ir bet kuria kaina turėjo būti išleistas iki ateinančios vasaros. Jau buvo išleista žaidimo MERIDIAN 59 public beta versija ir mes supratom, kad jei ULTIMA ONLINE neišeis iki vasaros — žaidimų industrija nebus sudrebinta. Žinojome, kad ULTIMAI IX vis tiek pasiseks, kada ji bebūtų išleista. Taip mes nugrimzdom į UO projektą.

Deja, ne visi grįžo prie ULTIMOS IX. Kai kurie buvo atleisti, o kai kurie (ir aš) išėjo. Keli liko ir prie UO. Beje, dauguma išėjo iš komandos, supratę kaip drastiškai pakito projekto kryptis, kol dirbom UO. Iš buvusių 23 darbuotojų pasiliko tik 11. Iš jų — septyni dailininkai (todėl ASCENSION atrodo taip nuostabiai). ULTIMA IX kūrimas stipriai nukentėjo dėl didelės darbuotojų kaitos.

Dar vienas įdomus faktas: *online* žaidimų žanre E3 parodoje nieko sukrečiančio nebuvo. UO projektą buvo galima dar metus šlifuoti. ULTIMA IX projekto komanda būtų išlikusi ir dabar, ko gero, sėdėtumėte ir žaistumėt jį su malonumu. Ech, kas gi galėjo žinoti?

CGW: Būdami ULTIMA VIII: PAGAN kūrimo komandoje, kaip jautėtės, kai "Computer Gaming World" žurnalas pervardino žaidimą į ULTIMA: MARIO?

McShaffry: Manyčiau, kad tai tikslus žaidimo apibūdinimas. Ironiška, tačiau tokį žaidimą komanda ir norėjo sukurti. Mes siekėme įdėti daugiau galvosūkių ir mažiau pokalbių, nei ULTIMA VII. Dizainui įtakos daugiausia turėjo PRINCE OF PERSIA. Nepamirškite, kad ULTIMA VIII buvo pirmas produktas, išleistas "Lord British Production" po to, kai EA nupirko "Origin". Komandos užduotis buvo išleisti žaidimą iki finansinių metų pabaigos, kovo 15 d. Mes pasiekėm šį tikslą, bet tik žaidimo kokybės kaina. Dabar jau žinau, kad projektų direktoriams niekada nebus atleista už žemos kokybės produktus, net jei jie bus išleisti laiku.

Tikėjausi, kad ULTIMA IX tai viską pakeis ir sugrąžins fanų pasitikėjimą. Dabar nežinau, kas nutiks ir nebandysiu prognozuoti. ULTIMA: ASCENSION bus visai kitokia, nei tikisi fanai. Jaučiu, kad žaidimo kryptis labai panaši į ULTIMOS VIII: PAGAN.

CGW: Naujoje ULTIMA visas plotas perneštas į 3D, o kameros kryptis primena TOMB RAIDER. Ar turėjote sukurti visai naują variklį, ar jūsiškiai tik paredagavo turimą?

McShaffry: Žinoma, ULTIMA IX varikliukas buvo parašytas iš naujo, nutarus pereiti į 3D, palaikant Windows 95 sistemą. Uždavinys nebuvo lengvas: kaip programinio spartinimo būdu P 90 kompiuterio ekrane išdėstyti virš 3000 poligonų? Po kelių tyrimo mėnesių, mes sukūrėm tokį, atitinkantį reikalavimus. Spaudėm paskutines sultis, kad dirbtų kuo greičiau.

Vis dėlto žaidimas buvo visiškai kitoks nei TOMB RAIDER. Jis priminė ULTIMA VIII, kol nepastebėdavai, kad kamera gali judėti aplink. Pagaliau gali matyti, kas dedasi pietinėje ir rytinėje sienų pusėje! Įėjus į namą, stogas dingdavo ir galėdavai matyti visą vidų. Užkietėję ULTIMA fanai pasijustų kaip namie.

CGW: Kada buvo pradėta galvoti apie kameros vaizdo kūrimą? Kaip manot, tai buvo dizaino komandos originali ar "kopijuok geriausius žaidimus" mintis?

McShaffry: Dar būdamas ULTIMA ONLINE aš pradėjau namie tyrinėti 3D akseleravimą. Pabandymui aš perkėliau programinį spartinimą į *Glide* ir buvau baisiai nustebintas padidėjusiu kadrų skaičiumi. Tuo metu, programinio spartinimo būdu išgaudavom kažkur 12 kps (kadrų per sekundę) tankioj vietoj. Toje pačioje vietoje su *Glide* greitis siekė 45 kps, be jokių tekstūrų optimizavimo. Viską parengęs, nunešiau į "Origin", kad komanda ir Richard pažvelgtų ir įvertintų. Veikė nuostabiai ir dirbo švariai kaip stiklas.

Daugelis iš mūsų jau tuo metu galvojo, kad su ULTIMA IX projektu baigta. Oficialiai buvo teigiama, kad ULTIMA IX pristabdyta, kol nebaigsime ULTIMA ONLINE. Nuostabu buvo matyti, kaip komanda (įskaitant ir Richard) pagyvėjo pamačiusi 3D akselaravimo (greitinimo) galimybes. Tiksliai negaliu pasakyti, bet manau šis energijos antplūdis grąžino ULTIMOS IX projektą iš bedugnės. Vienam iš ULTIMA IX komandos programuotojų buvo duota užduotis patyrinėti kameros judėjimą naujoje erdvėje. Jo eksperimentai ir kitų komandos narių pasiūlymai atvedė prie "naujos" perspektyvos. Atvirai sakant - aš irgi ne mažiau susidomėjau. Pagaliau pirmą kartą ULTIMA žmogus gali pažvelgti į dangų.

Svarbu paminėti, kad kameros judėjimas nereikalavo didesnių žaidimo dizaino pakeitimų. Originalų ULTIMA IX dizainą, parašytą iš karto po ULTIMA VIII, buvo vis dar galima pritaikyti.





Naujieji ULTIMA: ASCENSION projekto vadovai nutarė pasukti kitu keliu ir pradėjo keisti visą dizainą. Kiek anksčiau aš palikau komandą, todėl apie jų motyvus nieko negaliu pasakyti.

Manau, kad dabar ULTIMA kryptis yra nebe vesti, o sekti kitus žaidimus. Nuo pat antros ULTIMA, kiekviena jų buvo lyginama tik su savo pirmtaku. Kiekvienas turėdavo šį tą naujo. Kitos žaidimų kompanijos, kurdamos panašius į ULTIMA produktus, atsilikdavo bent metais. Gi ULTIMA: ASCENCION, deja, pirmas žaidimas iš šios serijos kurį lygins su kitais žaidimais, kaip pvz., TOMB RAIDER.

Visada maniau, kad norint sukurti gerą žaidimą, reikia sugalvoti kažką naujo ir padaryti tai labai gerai. Rizikingas ėjimas, bet rezultatas jūsų kompaniją paverčia lydere dviems trims metams. Kiek aš pamenu, ULTIMA žaidimai taip ir buvo kuriami. Sekti kitą žanrą gali būti labiau verta ir tuo pačiu mažiau rizikinga. Žvelgiant į visus žaidimų žanrus E3 parodoje, man susidarė įspūdis, kad ši industrija tampa labai jau konservatyvi.

Tokio žaidimo, kaip ULTIMA: ASCENSION gamyba kainuos milijonus dolerių. Jei žaidimas nepasieks top dešimtuko, bus prarasta tikrai nemažai pinigų. "Electronic Arts" yra labai protinga kompanija, ir jie tikrai neinvestuos pinigų į kažką, jei tai nepasieks magiškojo dešimtuko.

CGW: Jei jau ryžotės mums viešai prabilti apie susidariusią padėtį, ką atsakytumėt tiems, kas žiūri į jus kaip į dar vieną nepatenkintą eksdarbuotoją?

McShaffry: Nesu nepatenkintas ar suerzintas. Beje, aš vis dar dirbu grupėje konsultantu. Ir "Origin" liko dar daug brangių man draugų. Žinoma, man kiek skaudu, kai išgirstu draugų žodžius apie naują ULTIMA kryptį. Man svarbiausia dabar galvoti, kad ULTIMA: ASCENSION visai naujas žaidimas, o ne tai, kas liko iš IX dalies. Manau "Origin" ir programuotojų komanda panašiai mąsto. Tai nauja komanda su nauju dizainu. Tikiuosi jiems pasiseks, užkietėję ULTIMA fanai nebus iš anksto priešiškai nusiteikę. Pagrindinė žmonių grupė, kuriai skiriu šį interviu — tai prisiekę ULTIMA fanai. Esu įsitikinęs, kad ateinančios naujienos iš "Origin" dėl naujos pakraipos juos šokiravo ir tikiuosi šia informacija juos atgaivinti.

Iš daugumos žmonių girdėjau, kad prisiekusių ULTIMA fanų skaičius vis mažėja ir mažėja. Palyginkit ULTIMA VII ir ULTIMA VIII su kuo nors tipo TOMB RAIDER arba QUAKE 2. Štai šis rinkos palyginimas ir lėmė ULTIMA dizainą. Jei kas išleis tikrai gerą ULTIMA stiliaus *phantasy* RPG, jis bus beprotiškai parduodamas.

Taip pat šis interviu skirtas žaidimų kūrėjams. Prisiminkite istorijos pamoką ir pasimokykite iš jos. Produktas — tai jūsų komanda. Jūs ją sukuriate, skatinate ir vėliau gaunate iš jų geriausia. Originalios žaidimo idėjos skatina drastiškus pasikeitimus. Gerai ar blogai, dabar naujas požiūris skatina komandą kurti naują ULTIMA: ASCENSION. Jie sukurs naują ULTIMA ir ją patobulins.









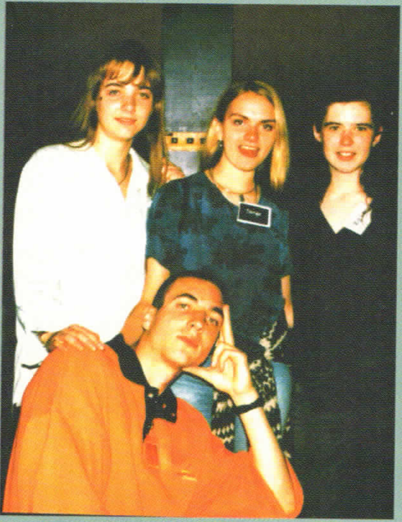


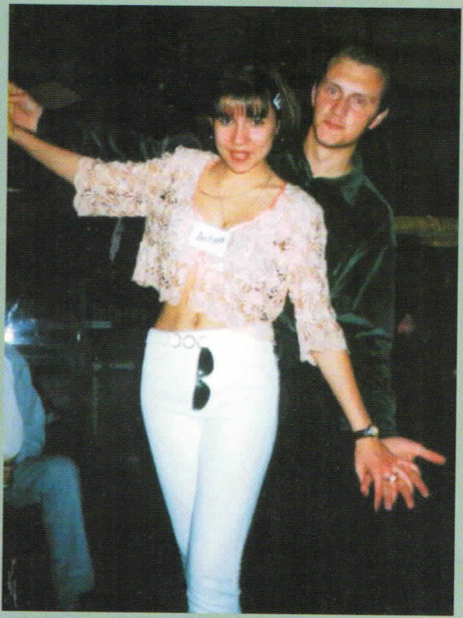
IRC susitikimai

Ankstesniuose straipsniuose mes rašėme apie IRC (*Internet relay chat*). Šįkart norėtumėme papasakoti apie naują tradiciją, kuri gimė 1997 m. gruodžio mėnesį — t.y. apie IRC susitikimus, daugelio vadinamus tiesiog “meetingais”. Tai žmonių, bendraujančių virtualiai, per “Internetą”, susitikimas realiame gyvenime. Oho... skamba keistai? Juk daugelis bendrauja keletą mėnesių, o gal ir netgi metų ir visiškai nenutuokia, kaip gi jo pašnekovas atrodo iš tiesų. Natūralu, kad atsirado poreikis organizuoti tokius renginius kaip “meetingai”. O buvo jų įvairių — grandiozinių ir mažų, puikių ir nelabai nusisekusių, tačiau visuotinai pripažintas ir pats didžiausias periodiškai vykstа “Muzikiniame angare”, Vilniuje. Į jį suvažiuoja visos Lietuvos IRC senbuviai ir naujokai. Plačiau norėtųsi pakalbėti apie paskutinįjį, kuris vyko š.m. rugsėjo 19 dieną. Tai jau trečiasis tokio pobūdžio renginys per pastaruosius 12 mėnesių: į jį nors ir susirinko mažiau žmonių nei į praėjusį, bet salėje buvo pakankamai didelė “sausakimša” ;-). Tokį didelį renginio populiarumą lemia, matyt, tas faktorius, kad vis daugiau žmonių įsigyja kompiuterius, o po kurio laiko, be abejo, ir “Interneto” ryšį. Nuo pat ryto IRC kanalai pradėjo tuštėti ir galų gale liko tik tie, kas negali ar nenori atvažiuoti į susitikimą. O renginys prasidėjo šeštadienio popietę. “Muzikinis angaras”, plačiai atvėręs duris, suleido šimtus šurmuliuojančių IRC fanų ir fanių (pastarųjų, mano dideliam džiaugsmui, buvo neįprastai daug ;-)). Vieni puolė prie baro, kiti gi — prie merginų. Prasidėjo senų pažinčių atnaujinimas ir naujų užmezgimas, nuostabos, susižavėjimo, kartais nusivylimo šūksniai netilo visą vakarą. Ir jei tokį išgirsti kairėje, o po to tokį pat entuziastingą atsakymą — dešinėje — tekdavo skubiai trauktis iš kelio (jeigu būdavo kur), kad tik neatsidurtum tarp tų dviejų ;-). Ir kas galėjo pagalvoti, kad taip smagu susipažint iš naujo? O buvo tikrai smagu. Šokių aikštelė jokiu būdu nenorėjo sutalpinti visų norinčių, na, bet ne visi ir norėjo. Neretai praeidamas pro kokį staliuką, išgirsdavai pokalbio nuotrupą labai rimtomis temomis... bet tuoj pat vėl įsitraukdavai į įvykių šurmulį. Kas nors suklykdavo tavo nick'ą iš kairės (o dar blogiau kai ne tavo ;)) ir nutaisęs plačią šypseną skubėdavai pasitikti savo seno draugo, kurio nepažįsti. Tiems, kam šokių muzika nebuvo prie širdies, taip pat sulaukė savo valandos. Koncertavo “Rebelheart”, žinoma, gyvai ir, kaip visada, efektingai. O linksmybės tęsėsi toliau. Vietomis galėdavai pamatyti nuovargio ar alkoholio perkreiptą veidą, tačiau tokie ramiai ilsėdavosi kurio nors stalo kamputyje, o kiti taikiai bandė prasibrauti namo. Tiesa, pavyko ne visiems ;). Tuo tarpu jūsų nuolankus tarnas, nors ir dalyvaudamas jau trečiame “meetinge” neturėjo laiko poilsiui. Tuo metu, kai jau manydavau, kad su visais susitikau, atsirasdavo nauji veidai, kurie prisistatydavo gerai žinomais nick'ais ir prisimindavau, kad su jais praleidau ne vieną naktį prie klaviatūros. Tokiais momentais apimdavo juokas, kaip gi vis dėlto vaizduotė kartais klysta. Tiesa, kadangi dalyvių buvo išties daug, ne visada pavykdavo susirasti norimą žmogų iš karto. Bet tuomet, kai prarasdavai visas viltis – jis susirasdavo tave ;-). Renginys vyko iki pat ryto. Na, o tai daugiau nei 12 valandų trukmės vakarėlis, kurio metu personalas tikrai nusivarė nuo kojų, nes tądien visi linksminosi tiek, kiek širdis geidė arba sveikata leido...

Taigi galima drąsiai sakyti – tokie renginiai reikalingi, ir, manau, bus rengiami ir ateityje, ir nors kai kas man paprieštarautų, jie tikrai nusisekę ir gerai organizuoti. Vis dėlto tokia jau žmogaus prigimtis – jam reikia matyti tą, su kuriuo bendrauja, bent jau kartais, o kartais iš to išeina ir visai rimti dalykai. Štai, pavyzdžiui, priešpaskutiniame “meetinge”, buvo tikrų tikriausios vestuvės, o praeitą mėnesį susituokė Scully ir Scratchy, su kuo juos nuoširdžiausiai ir sveikinu ;). Baigiant noriu jus pakviesti kuo greičiau įsijungti į “Internet” tinklą (jei dar nesate) ir būtinai atvažiuoti jau į sekantį IRC susitikimą. Juk tai taip nuostabu...

IRC klientą galite rasti adresu: http://www.mirc.com







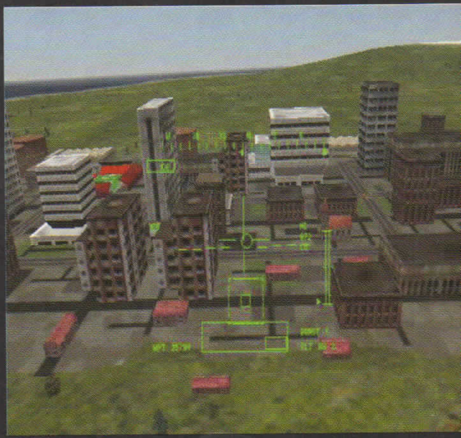
Team Apache

P133, 16 MB RAM
Rekomenduojama: P166, 64 MB RAM, 3D akseleratorius

Simis/Mindscape







Vyrauja nuomonė, kad "Simis" kūrėjams nuobodu kurti tikrą simuliatorių. Juolab, šis žanras vienas seniausių, o ir nauja jame ne kažin ką prigalvosi. Ką ten sumąstysi, kai modeliuoji tikrus daiktus. Taigi kūrėjai susėdo, pasikrapštė pakaušius. O ką, jei išplėsti imituojamų įvykių sritį? Įdėti ekonomiką, operacijų karinį planavimą, kariuomenės valdymą. Idėja atrodė viliojanti. Ir "Simis" nusprendė visa tai padaryti.

Žaidimo pavadinimas TEAM APACHE ne atsitiktinis. Valdyti reikės ne vieną, o 6 sraigtasparnius. Tiksliau, valdote vieną, o visi kiti paklūsta jūsų komandoms. Teks kaip



reikiant paskraidyti, pašaudyti ir pakomanduoti. Tam yra kelios galimybės. Numatytas greitas startas — jūs pakilimo take su pilna ginkluote, atskiros misijos (Lietuva ar Kolumbija) ir kampanija. Gaila tik, kad viena, tačiau su daugybe gražių animacinių intarpų. Atrodo, lyg ir viskas. O, tiesa. Prieš skrendant patariu pasitreniruoti — pradedančiojo piloto detalus kursas Jūsų paslaugoms.

Valdyti TEAM APACHE sraigtasparnį nelengva. Daugybė prietaisų, įrengimų ir ginkluotės. Kaip simuliatorius TEAM APACHE yra tarp supertikroviško LONGBOW 2 ir COMANCHE 3. Aukso viduriukas — geras kompromisas. Bet atminkite, tai jums ne PLANE CRAZY. Žiopsoti čia nereikia. Užsižiopsosi — gausi raketą į kaktą... tai yra į sraigtasparnio korpusą. Gatavas reikalas — mėgaukis krintančiomis nuolaužomis.

Reikia galvoti. Atidžiai planuoti karinę operaciją. Nepulkite stačia galva. Vienu žodžiu, būkite taktiku. Kaip žinoma, bet kuri taktika remiasi strategija. Iš pradžių turėsite vadovauti bazės daliniui. Samdyti ir atleisti pilotus. Užtikrinti atsarginių dalių tiekimą. Fainas momentas: jūs galite savo pavaldinius pavaišinti ledais. Jie kaip vaikai, bus la-a-abai laimingi. Tiesa, už tokį malonumą teks paaukoti patranką.

Visas žaidimo veiksmas, strategija vyksta realiame laike. Jį galima lėtinti ar pagreitinti priklausomai nuo esamos padėties. Kam to reikia? Labai paprasta. Prieš planuodami eilinę operaciją, būtina nustatyti laiką. Ir patikėkit, pakilti teks minutės tikslumu. Nepamirškite, jog skrisite būtent jūs.

Misijos, misijos. Jų daug. Anksčiau simuliatoriuose karą išlošdavai kovodamas vienas. Įlipai į sraigtasparnį ir giniesi prieš ištisus tankų-lėktuvų-sraigtasparnių armadą. TEAM APACHE šito nėra. Čia viskas tarpusavyje susiję: palaikote glaudžius santykius su būriu. Dar daugiau, pasakysiu iškart, daugelį misijų atliksite dalyvaujant visiems 6 sraigtasparniams. Atakuoti reikia iš karto iš kelių pusių. Naikinkite priešo



ugnies taškus, įneškite sumaišties į jo eiles. Vienu žodžiu, kare kaip kare...

Grafika maloniai traukia akį. Modeliai tikroviški, daug smulkių detalių. Landšaftas pilnas medžių, brūzgynų. Sodri žalia spalva. Grafinis akseleratorius žymiai pagerina vaizdą, tekstūros išsilygina, sprogimai ir dūmai tampa permatomi. Grafine revoliucija čia nekvepia. Viskas gerame, šiuolaikiškame lygyje.

TEAM APACHE — žaidimas didelis ir gilus. Apie jį pasakoti galima daug, gaila, vietos neužteks. Šio žanro mėgėjai bus patenkinti. Apibendrindamas norėčiau pridurti, jog TEAM APACHE labai primena "Microprose" išleistą produktą M1A2: TANK PLATOON 2. Tiktai čia vadovaujate tankų brigadai.

Nuno

NFS 3

THE NEED FOR SPEED 3

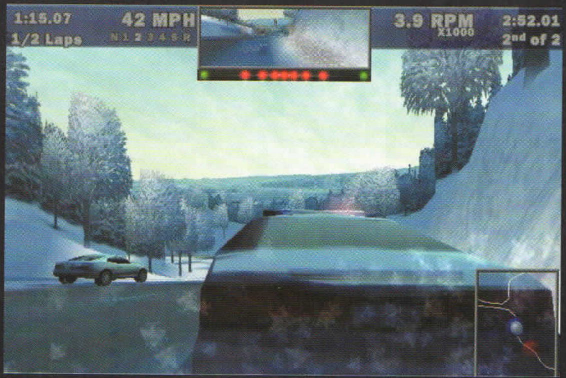


Kas gali būti geriau?

— Unit 45 to county.
— Go ahead unit 45!
— I see blue lamborghini DIABLO heading south from windmill. Additional units needed!
— Rodger unit 45!

O taip daug kas pasakys, — mane gaudo policija. Ir dar ne bet kaip — o visos pajėgos. Labai neseniai firma **"Electronic Arts"** išleido turbūt taip galima pavadinti — "mašinų simuliatorių šedevrą". Šią kompaniją daug kas žino kaip dviejų senesnių **NFS** dalių kūrėją. Taip pat kiti žino ir dėl jos sukurtų sporto simuliatorių žaidimų. Na, bet dabar apie patį **NFS3**.

Šį žaidimą pavadinau šedevru ne todėl, kad esu EA fanas. Tikrai taip nėra. Šiaip manau labai daug kas nusivylė šia kompanija dar tada, kai ji išleido NFS2 — pirmojo "to meto šedevro" tęsinį. Na, nežinau, gal jis kam ir patiko, bet mano ir daugelio nuomonė buvo nekokia. Ir tam buvo ne viena priežastis: pats prasčiausias dalykas buvo tai, kad važiuojant su mašina, jautiesi kad ne mašina rieda keliu, o kad kelias važiuoja, t.y. jį kažkas traukia, o mašina stovi vietoje. Na, buvo ir kitų klaidų — pilnas grafikos galimybių neišnaudojimas. Firma taip pat gavo už tą tęsinį daug pinigų, kadangi buvo užsitarnavusi labai gerą vardą su pirmąja šio žaidimo dalimi. Jis to meto kompiuteriams buvo tikrai nuostabus. Taigi dabar apie NFS3. Šį žaidimą kompanija pradėjo kurti kai tik išėjo NFS2, gal dėl to jis ir tapo toks geras. Taigi, pirmiausia noriu pakalbėti apie kompiuterio reikalavimus NFS3. Čia turbūt vienas vienintelis jo minusas: šiam žaidimui reikia gana galingo kompiuterio. Rašoma, kad minimum reikia **Pentium 166 MMX**, na bet patikėkite, tai netiesa... Manau, kad reikėtų bent **Pentium 200 MMX**, o dar galingesnis tikrai nemaišytų ;). Tiesa, apie **3Dfx** kortą manau net nereikia užsiminti. Kuris naujas žaidimas jos nepalaiko? Beje, NFS3 palaiko ir *Voodoo2* — su ja vaizdas išvis nuostabus. Esmė ta, žaisti šį žaidimą, manau, geriau su **3Dfx**. Kas šio akseleratoriaus neturite — bėkit ir nusipirkit, nes be jo toliau — nei žingsnio žaidimų pasaulyje. Taigi grafika. Žaidimas palaiko *Direct 3D* bei *Glide*. Pirmą kartą pamatęs šį žaidimą, nuomonė apie EA gerokai pasikeitė. Dabar galima pasakyti — vyrai pasistengė. Jūs pamatysite tokius efektus, kaip iš po ratų skrendančius lapus, lietų, žaibavimą, purvo taškymąsi, sniegą, rūką, mašinų šviesas (tai gana gera ir labai maloni EA naujovė — važiuodamas gali įjungti bei išjungti šviesas kada tik nori – o taip pat įjungti ir tolimąsias šviesas), dūmus iš po degančių nuo trinties mašinų ratų ir dar daug daugiau. Patikėkite — šį žaidimą tikrai verta vadinti šedevru. Apie patį žaidimą. Galima žaisti keliais būdais: *Single player* (vienas žaidėjas), bei kaip įprasta *two players* arba *multiplayer* (keli žaidėjai). Yra *split-screen* funkcija. Galima žaisti per modemą, LAN, bei per *serial cable*. Galima pasirinkti — *Single race* (važiuosite vieną trasą), *Hot pursuit* (teks važiuoti trasas ir išvengti "policijos arešto"), *Knockout* (8 mašinos, 7 trasos — kiekvienos trasos paskutinė vieta eliminuojama. Stenkitės nebūti paskutiniu) bei *Tournament* (visų trasų važiavimas). Dabar truputį apie manau įdomiausią būdą — HOT PURSUIT. Na, jau pirmoje žaidimo dalyje buvo policija. Jūs girdėdavote kai jie vejasi, sirenas. Taip pat būdavo ir antiradaras, kuris parodydavo, kaip toli yra tie nelemtieji "faraonai". Na, NFS3 gerokai skiriasi — daug geriau sugalvota. HOT PURSUIT yra du būdai — galite važiuoti dviese su priešininku (kompiuterio valdoma mašina) arba PATS būti "faraonu" (policininku). Dabar apie tai, kai



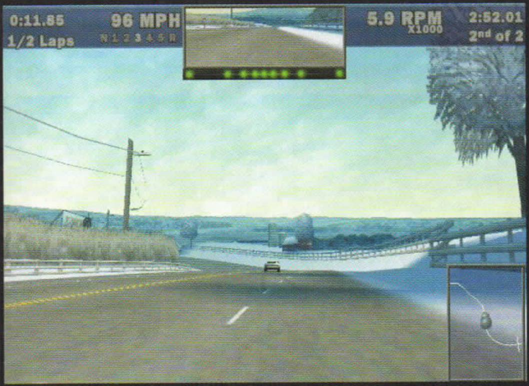


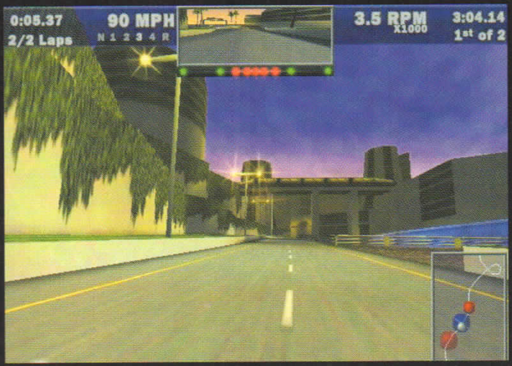


važiuojama dviese. Pradedate lenktynes. Na, lyg viskas ir tvarkoje, lekiat kalnais, miestais, miškais, bet staiga per raciją pasigirsta žodžiai, kurie yra straipsnio viršuje. Tada jau "Oooops". Neilgai trukus pamatote pirmąjį "draugą". Jis, žinoma, bando jus sustabdyti taikiai: pastato mašiną









šalia kelio ir tikisi, kad sustosite. Bet kur tau!!! Čia ne man, — daug kas pagalvoja ir nulekia net nepristabdydami tolyn. Tada per raciją girdisi dar keletas žodelių: "Additional units needed" kas nesuprato — "reikia papildomų pajėgų". Bet jums vis tiek nė motais — mašinos greitis siekia 8000 apsukų ir jums gerai. Bet staiga horizonte pasimato dvi "faraonų" mašinos, stovinčios vidury kelio, o priekyje pridėta spyglių ant kelio. Vajetau... Pagalvojus iš pradžių, bet reikia suktis iš padėties — galima prasmukti pro šoną?! Hehe — pavyko?! "Yessss": daug kas pasakys ir nulėks tolyn. Kam nepavyko, teks išklausyti "draugo" moralą ir gauti pirmąjį bilietą (nuobaudą). Tokių galite surinkti du — trečias — kalėjimas. Dabar apie tai, kai pasirenkate "faraono" padėtį. Pradžioje žaidimo jūs galite pasirinkti TIK vieną policijos mašiną — PURSUIT CORVETTE — bet galite jas laimėti. Taigi pasirenkate šią mašiną ir pirmyn. Pradedate važiuoti su policijos automobiliu. Tikslas vienas — pagauti visus kitus. Bet pagauti nėra taip lengva, kad paliesti — reikia tikra to žodžio prasme pagauti. Taigi jūsų kitas žingsnis — spaudžiate "H" raidę ir ką matote?!. Įsijungė švyturėlis ir kaukia sirena — jūs tikras "faraonas". Pradedate šnekėti per raciją su *county* (apygarda), pranešate kur ir ką jūs gaudote ir t.t. Pagavus kokį nenaudėlį, kuris viršija greitį pasigirsta — " I've done with theese boys". Na, patikėkite — būnant policininku nebūna liūdna — galima ir spyglius padėti ant kelio bei palaukti, kol kas nors atvažiuos ir paliks ratus, o jums teks tik prieiti ir sakyti: "hello boys".

Taigi, kaip sakiau žaidimo grafika yra labai nuostabi!

Policijos švyturėlis važiuojant pro tunelį mirga ant sienų, pro tunelio sienų angas skverbiasi saulės spinduliai ir t.t. O GARSAS!!! Na, bet garsas kaip atsimenat ir pirmoje dalyje buvo labai geras! O čia dar **DOLBY SURROUND**. Taigi galutinė išvada — kas nematėte — pabandykite šį žaidimą. Nenusivilsite. O nuomonė (kam ji buvo bloga po antrojo NFS išėjimo) apie EA tikrai pasikeis!!!

Privalumai: grafika, realizmo pojūtis, 3D aplinka, mašinos, trasos, palaiko *Voodoo2*, garsas, galimybė rinktis iš 11 serijinių mašinų, 7 trasos

Trūkumai: reikalingas galingas PC











Drakan

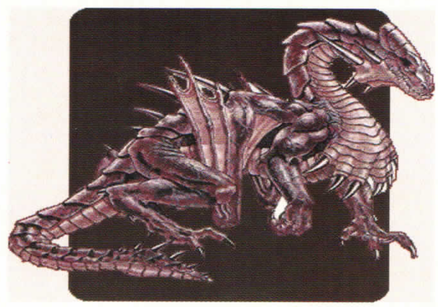


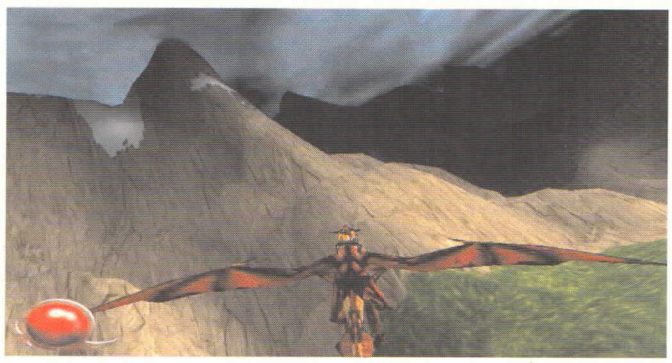
Ar galite įsivaizduoti Larą Kroft skrendančią oru? Dar gi sėdint ant drakono? Ne? O štai kompanija "Psygnosis" gali. Pamėginsiu papasakoti, ką jie ten prifantazavo. Paimkite saldžiai rūgš-čią TOMB RAIDER heroję, aprenkite viduramžių drabužiais, o į smulkią rankytę įbrukite didžiulių gabaritų kardą. Nepamirškite jos užsodinti ant viduramžių drakono. Susidariusį duetą galima leisti keliauti po beribį fantazijų pasaulį. Būtent "Psygnosis" taip ir pasielgė pradėję naują produktą DRAKAN.DRAKAN yra ne kas kita, kaip trečiojo asmens nuotykiai. Kaip minėjau anksčiau, pagrindinės herojės vaidmenį atliks stebuklinga mergina vardu *Rynn*. Su neišskiriamu palydovu ir pagalbininku drakonu *Arokh* jai teks pakeliauti po pilną mįslių ir pavojų kupiną pasaulį."DRAKAN yra kaip tik tai, apie ką metais svajojo nuotykinių žaidimų mėgėjai" — tikina mus kūrėjai iš "Psygnosis". "DRAKAN savyje jungia visa, kas šiame žanre sukurta iki šiol, geriausia. Plius 3D ateities technologijos. Gausis neįtikėtinas veiksmo, tyrinėjimų ir tikrovės mišinys". Tradiciškai autoriai drąsiai žada balzamą ir skalavimo skystį viename buteliuke.*Rynn* — labai patraukli, įdomi ir tikslo siekianti mergina. Be išvardytų savybių, koks netikėtumas, ji dar ir puiki akrobatė. Kūrėjai sumąstė ir įkūnijo daugiau nei 150 įvairių judesių: fechtavimasis skirtingais ginklais, pritūpimai, visokiausi šuoliukai, kabarojimasis stačiomis plokš-tumomis ir t.t. Remiantis žanro dėsniu, iš pradžių *Rynn* neturės jokios ginkluotės, drakono taip pat. Žaidimo eigoje šauniai merginai teks išmėginti 50 (!) įvairių rūšių ginklų. Tai ir skirtingo kalibro kardai, vėzdai, kirviai, vėzdai su spygliais, lankai. Laimei, šaltieji ginklai nėra vienintelė gynybos ir puolimo priemonė. O koks gi RPG be užkeikimų — *Rynn* mokosi ne tik kovinių menų, bet ir magiškų burtų. "Psygnosis" žada iš tikrųjų gi-gantišką pasaulį. Nesuskaičiuojamos pilys, kaimai ir svarbiausia — paslaptingi urvai, kur jūsų nekantriai laukia lobiai ir monstrai. Judėti bus galima savomis dviem kojomis, taip pat ir sėdint ant ugnį spjaudančio draugo kukšteros. Tiesa, apie jį. *Arokh* — ištikimas ir stiprus *Rynn* pagalbinin-kas. Be aštrių nagų jis gali spjaudyti lavos čiurkšles, ugninius kamuolius ir... ledą. Vargas tam, kas pasipainios jam kelyje. Iš to seka, kad DRAKAN yra minimum 2 kovos strategijos. Tai antžeminiai susirėmimai dalyvaujant *Rynn* ir kautynės ore. Kūrėjai nenuleisdami rankų stengiasi kiekvie-nas kautynes padaryti savotiškai unikaliais, su ypatingu taktikos ir galvosūkių rinkiniu. Merginos ir drakono sąjunga nesugriaunama. Pavyzdžiui, jūs, t.y. ji skrendate ant ištikimojo draugo nugaros ir apačioje pastebite tamsaus urvo angą. Nusileidžiate ant žemės, nulipate nuo drakono ir vienas traukiate paklajoti. Kodėl vienas, manau aišku — *Arokh* net ir labai norėdamas, neįlis į urvą. Apėję visus požemius, iki soties prisikariavę, pasigrobę lobius, galima lįsti laukan. Drakoną pašaukti galima išsiropščius per kitą išėjimą. Visas pasaulis surėdytas taip, kad ypač juntamas žmogaus ir didingo monstro tarpusavio ryšys. "Psygnosis" žada nuostabią grafiką. Anot kūrėjų, 5 DRAKAN pasauliai atrodys puikiai. Juose gyvens dešimtys įvairaus plauko sutvėrimų. Panaudojama *advanced singleskin skeletal animation system* perteikti sutvėrimų judesius. Ši sistema taip pat leidžia, pavyzdžiui, bėgant smogti kardu. Speciali "sluoksninė" technologija įkūnys plastišką perėjimą tarp paviršiaus ir požemių pasaulio. T.y. būdami urve, jūs, kaip ir anksčiau galėsite per įėjimą stebėti, kas vyksta lauke. Be viso šito pridėkite dinamišką spalvingą apšvietimą, daugybę specialiųjų efektų, būdingų keliaujant žeme ar skrendant oru. Pagaliau pažvelkite į žaidimo paveiksliukus. Jie atrodo fantastiškai. Taigi, aš linkęs tikėti "Psygnosis" pažadais. Ar pasiteisins viltys, paaiškės negreit, DRAKAN turėtų pasirodyti 1999 metų pradžioje. Bijau, kad numatytu laiku žaidimų technologijos toli pažengs, o panašūs paveiksliukai gali ir nesukelti tokio susižavė-jimo.

Nuno







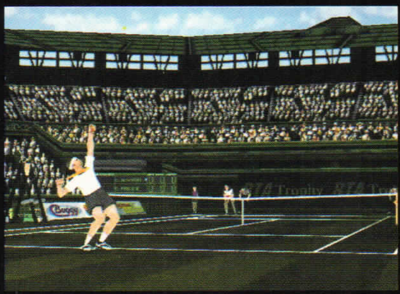






ACTUA TENNIS

Gremlin



Nuvalykite dulkes nuo senos tėčio raketės ir nuraškykite senus voratinklius nuo kamuoliukų garažo kloduose, nes "Actua Sports" grįžo.

Tenisas vienaip ar kitaip beldėsi į mūsų gyvenimą turbūt nuo tada, kai kai tik jis buvo išrastas. Deja, paskutiniai žaidimai buvo mažiau žaidžiami nei Bekeris naudojo kairės rankos kirtį žaisdamas (ko jis visiškai nedaro). ACTUA TENNIS pridės šiam žaidimui gana aukštą stiliaus laipsnį ir galimybę visiškai įsijausti į tenisininko vaidmenį.

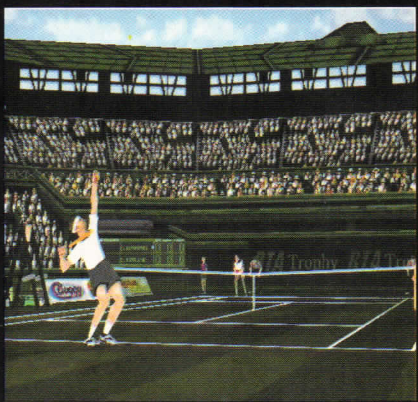
ACTUA TENNIS — naujas

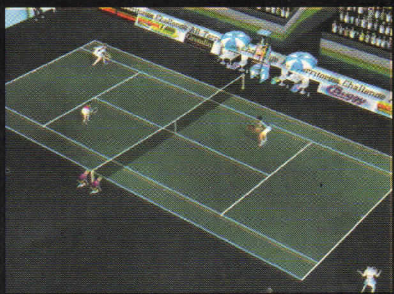


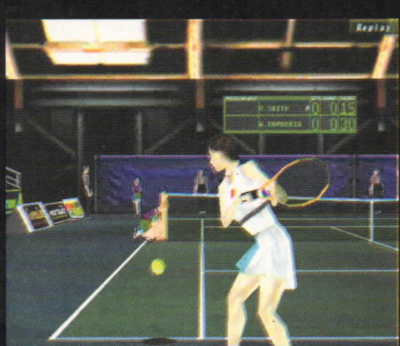
priedėlis prie visų sporto žaidimų, išleistų "Actua Sports". ACTUA SOCCER ir ACTUA GOLF padarė "Actua Sports" nauja sporto žaidimų pateikimo rūšimi. Tokia puikia kilme pasižymintis

žaidimas primins grandiozinį, pasaulinį čempionatą, ko britų tenisas nematė praėjusius 20 metų.

ACTUA TENNIS sudaro visi dalykėliai, kurių dėka "Actua" pavadinimas tapo toks sėkmingas. Žaidėjai bus gyvi dėka naujausios judėjimo technologijos panaudojimo, suteikiant pilną, nemonotonišką, tikro teniso žaidėjo judesį. Rungtynės vyks tikruose 3D teniso kortuose, kas leis Jums visa tai stebėti iš bet kurio teniso korto kampo, pakartoti buvusių vaizdų įrašus. Na ir žaidimo vinis — įdėtas komentatoriaus, gyvai komentuojančio žaidimą, balsas, kurį įgarsino brituose labai populiarus komentatorius Barry Davies. Tiems, kas turi technikos polinkių, galime pasakyti, kad šiame žaidime Jums duotas šansas išvysti ir naująjį ACTUA SPORTS 3D variklį. PC versijoje pilna 3D aplinka aukštesnės kokybės dėka suderinamumo tarp NEC Power VR mikroschemos. Tai ne visos naujovės — žaidėjams yra suteikiama galimybė tvarkyti visus 3D efektus. Tai liečia realaus laiko šešėlius, rūką, kūnų išorines detales apdirbamos su 32-bit Z buferiu, nepriekaištingi šešėliai, vaiskumas ir peršviečiamumas — tai rezultatas, kurio metu pašalinti visi nereikalingi taškai ir pikseliai. Šiame žaidime nėra jokių kampuotų taškų ir be to, ACTUA TENNIS taip pat gali būti naudojamas su visomis pagrindinėmis 3D grafinėmis akseleratoriaus kortomis. GREMLIN, rungtyniaudama dėl geresnio žaidimo su kitomis kompanijomis ir išleidusi ACTUA SOCCER, gerokai pažengė į priekį nuo savo konkurentų ir pasiekė to, ko niekas iki šiol nebuvo pasiekęs. Originalūs sporto žaidimai buvo sutikti su išsižiojusiomis iš nustebimo burnomis, kai jie pirmą kartą buvo parodyti savos kompanijos žmonėms. Šis naujas variklis gerokai šoktelėjo pirmyn ir buvęs ir taip galingas, dabar tapo dar galingesnis. Kas užtikrins, kad GREMLIN liks lyderiu šioje srityje dar ilgam? ACTUA TENNIS jums suteiks galimybę pasirinkti daugybę opcijų, tokių kaip profesionalų ir pradedančiųjų varžybos, įvairūs turai, individualūs žaidimai, žaidimai poromis ir netgi mišrios poros. Žaidime taip pat yra ir animuoti įvairaus plauko teisėjai, kamuoliukus padavinėjantys berniukai ir pačios dailiausios žaidėjų moterų kojos, pasirodžiusios kuriame nors žaidime (žinoma, išskyrus TOMB RAIDER). Taigi, nueikite į soliarumą tam, kad įdegtumėte, atšaukite 2 mėnesių atostogas Turkijoje ir praleiskite savo atostogas žaisdami ACTUA TENNIS, kurį galima būtų sulyginti su braškėmis ir grietinėle sporto simuliatorių pasaulyje.









Birth of Federation

Lietuvoje serialas "Star Trek" ne toks populiarus kaip JAV, todėl jus šiek tiek su juo supažindinsiu. Serialą sudaro keturios dalys, o prasidėjo jis 1969 m. ir tęsiasi iki šiol. Pirma dalis – apie erdvėlaivį "Enterprise-B", kapitoną Kirką ir jo komandą. Kaip ir kiekviena beta versija, taip ir ši, man nepatiko savo kvailais siužetais bei techniniu neišbaigtumu. Visgi tai padėjo pamatus kitoms trims, kur kas sėkmingesnėms dalims: "The Next Generation" (taip pat apie "Enterprise", tačiau D modelio :), "Deep Space Nine" (apie kosminę stotį ir jos kapitoną su juokingu vardu Sisko) bei "Voyager" – apie erdvėlaivį, kurį valdė nebe vyras, o emancipuota moteris.

Jei susidomėjote, galite apsilankyti "Star Trek" internetiniame puslapyje (**www.startrek.com**).

Kosmosas neilgai liko Paskutiniu Brajeru. Prekiautojų rasė farengai išplito kaip tarakonai, tikėdamiesi užimti kuo didesnę rinką. Technokratinė klingonų rasė rijo žvaigždžių sistemas kaip saulėgrąžas ir nepaisant to, kad toliaregiai skeneriai nefiksavo karių kardasų rasės – visi žinojo, kad jie TEN. Jei laiku bus nesiimta priemonių, tai Jungtinei Protingų Rasių federacijai liks tik asteroidas kur nors Vegos sistemoje...



Jei turite rankas, smegenų ir nesitveriat savo kailyje, norėdami sukurti kažką TOKIO, atkreipkite dėmesį į naują "Microprose" kūrinį - THE BIRTH OF THE FEDERATION. Jums suteikiamas šansas pakeisti, kilometruose kino juostas užfiksuotą, istoriją. Profesorius Korkoranas niekada neišras Devintosios Viršsviesinės. Mūšio prie Chitomeros niekada nebuvo. Ir įsivaizduokit – pats kapitonas Kirkas pavirto dulkėmis netgi niekada ir negimęs. Nemalonu, aišku, tačiau prieš jus atsiveria neregėtos galimybės komanduoti šimtams galaktinės klasės laivų, mokslininkų legionams bei gyvenančiais Federacijoje žmonių ir kitų humanoidų milijardams.

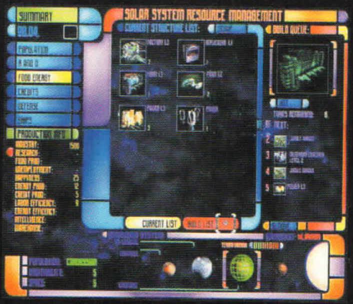
Pavadindami šį žaidimą BIRTH OF THE FEDERATION, "Microprose" turėjo omenyje visai ne tai. Tie, kas metų metais žiūri ir studijuoja "Star Trek" veikiausiai Gimimą priskirs kapitono Kirko ir Kristoferio Paiko laikams, tačiau žaidime istorija pasuko kita linkme.

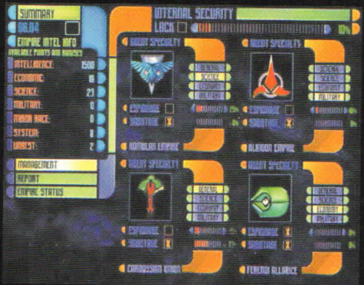
Be istorinių skirtumų, žaidime vyksta kur kas daugiau nei vien sakoma pavadinime. Federacijos gimimas – tik viena iš vystymosi kelių. Jei jums nepatinka Federacijos politika - "taika-draugystė-bananai" – galite visus šluoti nuo žemės paviršiaus klingonais, paminti ištisas planetas po savo geležim kaustytu kardasų kario batu, siurbti gyvybinę energiją – pinigus, gudriaisiais farengais, arba ginti imperijos sienas žaisdami už nepatikliuosius ir įtariuosius romulus. Nesiginčysiu, kad įdomu yra vesti žmones ir jų draugus vulkanus į visišką dominavimą galaktikoje, tačiau daug maloniau yra suvyti silpnus žmogiūkščius atgal į Akmens amžių. Neseniai pabandžiau pažaisti BOTF beta versiją ir ši pasirodė labai "kietai" palyginus su šimtais "vabalų" išėstų "alfų" ir "betų", kurias teko žaisti šio straipsnio autoriui. Žaidėjas gali visiškai kontroliuoti žaidimo sudėtingumą, galaktikos dydį (kam tada tą galaktiką užkariauti, jei gali keisti net jos dydį;) ir visokius kitokius linksmus dalykėlius, kaip, pavyzdžiui, mūšių automatizavimas ir atsitiktiniai įvykiai.

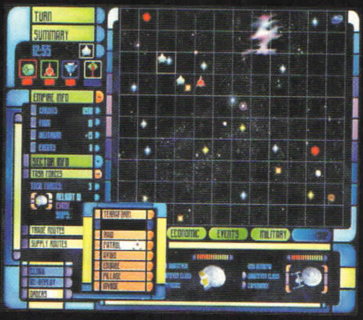
Didelę laiko dalį žaidėjas praleidžia pagrindiniame ekrane, valdydamas ištisas erdvėlaivių armadas ir siųsdamas žvalgus į tolimas ir tamsias Galaktikos tolybes. Kiekvieną kartą pradedant žaidimą visata sukuriama iš naujo, todėl žaidimą (kaip ir pavyzdžiui DIABLO) galima žaisti kelis kartus ir kiekvieną kartą jaustis žaidžiant naują žaidimą.

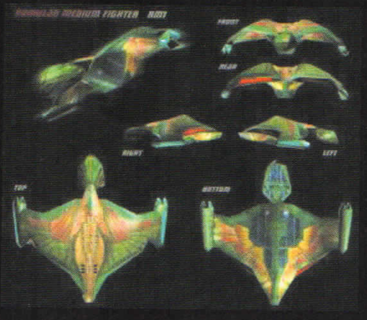
Kaip ir daugumoje strateginių žaidimėlių, reikia tyrinėti naujas technologijas, kurios gyvybiškai būtinos norint visiškai ir nesugrąžinamai sunaikinti priešus. Prieinamos yra visos technologinės "naujovės", kurias galima pamatyti "The Next Generation": nuo replikatoriaus ir fazerio iki neįprasto klingonų kreiserio (vos neparašiau serverio) KaTaNGa. Diplomatija visur ir visada, todėl ir šiame žaidime yra vienas iš galingiausių ginklų, tačiau skirtingai nuo CIVILIZATION, tai ne šiaip kažkas, ką jums suteikė kompiuteris – jums patiems reikės naudoti savo smegenis, kad ištrauktumėt tuos slaptus *Constitution* klasės erdvėlaivio brėžinius. Aišku, galit nusiųsti šnipus ir tuos brėžinius paprasčiausiai pavogti...:). Farengai nervins jus taip, kad atrodo jog tuoj ištiks isterijos priepuolis ir norisi išnaikinti visą klastingą rasę. Sudarykite su jais prekybinę taiką. Žinoma, bus ir mūšiai ala "Lucas Arts" REBELLION.

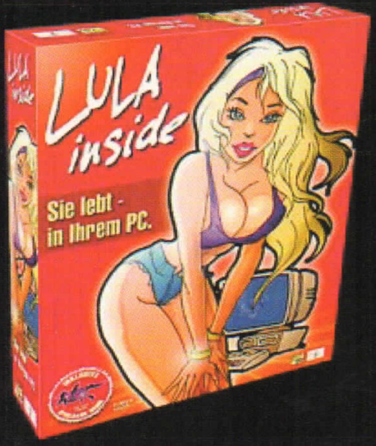
Tiems, kas įdėmiai seka naujus ir senus žaidimus, gali pasirodyti, kad BOTF – naujas MASTER OF ORION, be to, tos pačios "Microprose" gamybos. Na, panašiai kaip HERETIC ir DOOM :). Iš tiesų, valdymas ir esmė abiejuose žaidimuose panaši, tačiau taip ir turėjo būti – juk abu žaidimus kūrė ta pati kompanija. Tačiau netgi tiems, kam MASTER OF ORION seniai atsibodęs, naujasis žaidimas sukuria naują erdvę ir galimybę patirti naujus įspūdžius.











Pirmasis buvo Cyber Dragon - tai jam kilo idėja nusipirkti WET, garsiai pasaulyje išreklamuotą, nė kiek ne prastesnį už LARRY to paties stiliaus žaidimą. Ant kompaktinio disko puikavosi užrašas: "Visų laikų geriausias ekonominis erotinis trileris". Grįžo namo, įmetė kompaktinį diską į CD-ROM ir pamatė, ko iš tiesų žiūrėti negalima, - totalų šlamštą (gydytojai liepė tokių nevartoti!). "Nieko, taip lengvai nepasiduosiu..." - Cyberis nusprendė žaidimiūkštį pamėtėti man. "Geras - tau tikrai patiks, - suokė intrigantas. O aš ir patikėjau. Taip taip, niekuo nenusileidžia LARRY. Imk." Ir aš užkibau - tokio žaidimo kaip DUNE asas, elitinis X-WING pilotas bei dešinioji lordo Veiderio ranka... Na, kad taip nesisektų, nesitikėjau... Po ne itin įspūdingos įžangos pamačiau kažkokį tamsų langą su keliomis šviečiančiomis iškabomis: pasirodo, tai būta miestelio, įsikūrusio kažkur Jungtinių Valstijų pietuose. O kas toliau? "Taigi girdėjai, ką aiškino tas asilas įžangoje: tu - šantažistas, būsimasis pornografijos industrijos magnatas", - pasufleravo vidinis balsas. Esama padėtis nedžiugino: kišenėje švilpavo vėjai (teturėjau vos 500 žalių ir dar bobą ant sprando), o už apiplėšimą manęs ieškojo federalai. Tad nedelsdamas ėmiausi darbo. Nusprendžiau investuoti į šantažavimą ir įdarbinau savo draugužę bare. Kol ji šoko striptizą, aš fotografavau žiūrovus (t.y. baro klientus) ir paskui už padorią sumelę jiems patiems pardavinėjau kompromituojančias nuotraukėles. Tiesa, porą kartų įkliuvau į policijos rankas - mat iš vieno žmogėno užsiplėšiau tiek, kiek tas nė per mėnesį neuždirba. Tačiau netrukus žavi šerifė (kuri už tam tikras paslaugas vis paleisdavo mane į laisvę) įspėjo: "Dar vienas kartas, Bili, ir aš tau nebegalėsiu padėti". Nusprendžiau mesti šantažą, nes pinigų pradėti pornografijos biznį jau turėjau pakankamai. Beje, Lulą palikau dirbti šokėja, nes mėgstu, kai merginos supranta, ką reiškia pinigų pačioms užsikalti. Žodžiu, vakarais pradėjome sukti filmukus, nes nuotraukas daryti - mažvaikių reikalas. Kartais Lula užsiožiuodavo, ir tada lakstydavau į sekso reikmenų parduotuvę... O kartais užsimanydavo partnerės, tačiau baro šliundrelės nelabai tam tiko - per brangios buvo, palyginus su mergytėmis iš "Chicken farm". Šitoks mano pinigų švaistymas nejuokais mane įsiutindavo - pasitaikydavo, kad net kokį alkoholiką baro tualete prikuldavau ir iš įpročio dar apšvarindavau jo kišenes. Tačiau dažniausiai prisigerdavau iki žemės graibymo ir pralošdavau keletą "gabalų" kauliukais vietiniam sukčiui. Viskas ėjosi puikiai, turėjau keliolika tūkstantėlių, kol galų gale federalai aptiko mano pėdsakus. "Mėšlas", - nusikeikiau populiariu TV filmų keiksmažodžiu, klodamas 10 000 už padirbtus dokumentus. Dar nusprendžiau nelikti skolingas prakeiktiems federalams - užsiundžiau ant jų baikerius. Susitvarkęs su FTB, vėl ėmiausi savo darbo, tačiau po kelių dienų mane pradėjo šantažuoti motelio šeimininkas. "To jau per daug", - tariau sau. Jau turėjau sukaupęs pakankamą kapitalą, kad galėčiau pradėti tikrą verslą Los Andžele, o pardavus vaizdo kameras ir fotoaparatus, išėjo apie 50 gabalų. Su tokia apvalia sumele ir iškeliavau į didmiestį...

Turiu prisipažinti, kad žaidžiau šį žaidimą tik iki trečiojo lygio (tik neprasitarkit mūsų redaktoriui), nes kuo toliau, tuo labiau jis mane erzino. Viskas piešta ranka, o tai greitai atsibosta, nes detalių itin mažai, vaizdai skurdūs. Animacija taip pat labai silpnai sukurpta. Figūros be galo statiškos, be to, ir tuos pačius retus judesius sudaro vos 3-4 kadrai. Garsas, galima sakyti, neblogas, tačiau apskritai šis žaidimas - diletantų darbas. O užvis blogiausia, kad jiems dar ir humoro jausmo gerokai stinga... Jau trečiajame lygyje apima toks nuobodulys, tarsi žiūrėtum "Mariją Mersedes". Vienintelis pliusas, anot mano brolio, yra dailiai nupieštos mergaičiukės. Tai, aišku, puiku, tačiau, kad žaidimas būtų geras, to tikrai neužtenka!.. Vienu žodžiu - gaila žodžių. Jam nereikia labai galingo kompiuterio, tačiau jei CD-ROM lėtas (pavyzdžiui, dviejų ar trijų greičių), žaisti bus tikra kančia.

Max













ALLODS : SEALED MYSTERY

Daugumai žinomas tarybinių laikų rusų devizas "Pavyti ir aplenkti!". Rusai ir šiais laikais jo laikosi. Štai firma "1C" išleidžia žaidimą, ir net ne kloną. Žaidimas daugeliu aspektų originalus, bet iš tiesų tai daugumos žinomų žaidimų mišrainė. Štai ko man ir trūkdavo WARCRAFT! Jame siųsdavai karius, kaip kokį komunistų būrį (nei generolo, kapitono, nei eilinio tualetų plovėjo) — visi būdavo lygūs broliai. O antroje dalyje pasirodę herojai niekuo nuo kitų nesiskyrė, tik kad daugiau jėgos, gynybos turėjo. Jokių vagiamų, randamų artefaktų, jokio interpretavimo tarp lentelių. Daugelis žaidėjų su manim nesutiks, bet kai peržaidi daug daug žaidimų, užsimanai vis daugiau įvairesnių smulkmenų juose. Žinoma, gerai kartais ir DOOM palošti, kai kūnas reikalauja adrenalino ir tau paduoda kas alaus. Bet jau greit 2000 metai ir aš žiūriu dar toliau, kai žodis "žaidimas" praras savo prasmę. Ir tada bus jums šalis Wir2ality :-). Nukrypau, bet pasakyti turėjau...

Stebėdami pristatomą videoklipą sužinome, kad esame Kanijos mieste 646 Allodų eros metais. 600 metų atgal įvyko tragedija, kurios nesugebės užmiršti niekas. Iš dangaus aukštybių atlėkė Žemėn didžiausia katastrofa — kometa. Skilo planetos paviršius ir pasipylė iš vidaus astralas (magiškos manos variacija), kuris naikino Žemės paviršių, kaip maniakas peiliu duoną. Neįmanoma nusakyti to meto žmonių nusivylimą, visišką vilties praradimą (panašu į filmą DEEP IMPACT). Tačiau šitą šlavėjo savivaliavimą užkirsti pabandė Didieji Magai (DM), negailėdami visų savo jėgų ir magijų. Ir apgynė kiekvienas jų savo bokštą. Tačiau sujungti atgal planetos paviršių ne jų jėgoms, va taip ir liko kiekvienas magas su savo bokštu ir valdomis — Allodu (sala), apsuptu astralo. Mūsų istorijos ketveriukė kilusi iš Kanijos imperijos, susidarančios iš keliolikos Allodų. Imperatorius Valir IV-asis ir DM Tensesas iškviečia jus susitikimui į Šlegerlogtą, tikslu aptarti svarbų valstybės reikalą. Yra toksai Umoiro Allodas, valdomas DM Skrakano, apie kurį jūs jau girdėjote iš vaikystės. Daugumai žinomos legendos, kad iš ten niekas negrįžta. Kad ten jums gyvenimas kaip rojus ir amžinoje jaunystėje. O daugiausia legendų apie neįsivaizduojamas žinias ir magiškus artefaktus, laukiančius ten kiekvieno. Su realybe tai turi mažai ką bendro, bet tai jums ir teks sužinoti. Umoiro Allodas didžiausias Kanijos Imperijoje. Nes ten valdantis DM Skrakanas pirmasis atrado būdą sustabdyti planetos irimą ir jį panaudojo. Atsistačius pakenčiamai gyvenimo tėkmei, Skrakanas tęsė savo eksperimentus su Allodu ir 576 metais jis jau stovėjo ant didelio atradimo slenkščio. Apie tai dar pranešė DM Tensesui, bet...veltui jis laukė tolimesnių naujienų. Žinių nebuvo. Umoiro Allodas kažkaip buvo užvertas užkeikimu iš vidaus. Jis tarsi buvo po barjeru, antspaudu. Visi pranešimai, daiktai, žmonės tenai pasiųsti dingdavo be žinios — atgal negrįžo. Kanijos imperija jau pasiuntė išsiaiškinti situaciją 18 ekspedicijų iš apmokytų geriausių karių ir sumaniausių būrėjų. Kaimyninė Kadagano imperija pasiuntė 20 ekspedicijų, rezultatas lygus nuliui. Yra numanoma prielaida, kad DM Skrakanas, panaudojęs eksperimentą ir supratęs, kad kitiems Allodams jis irgi pakenks, užsibarikadavo savajame. Jums duodamas uždavinys — sužinoti Allodo izoliacijos priežastis ir pan., o taip pat ir išlikti gyviems.

Kaip supratote iš priešistorijos, žaidimas bus labai įtemptas ir vingiuotas. Iš pradžių jūs išsirenkate savo herojų iš ketveriukės — moteris ar vyras, magas ar karys; taip pat ir sudėtingumo lygį iš trijų pateiktų. Ar tai bus eilinė dingusi ekspedicija, ar padėtas taškas antspaudo paslapčiai — priklauso tik nuo jūsų. Visi keturi personažai teleportuojami į paslaptingą Allodą, bet atsiduriate jame tik jūs vienas. Kiti trys atsiranda ar tai kitur, ar kitu laiku. Jums teks išsiaiškinti daug dalykų, sutikti daug draugų ir priešų. Jums pasakyta, kad informaciją galima pradėti rinkti kažkur šalimais esančiame Plagato mieste. Nusigavus iki jo, ten ir praleisit dalį žaidimo, grįždami iš kiekvienos misijos ir treniruodamiesi, pirkdami\parduodami ginklus, artefaktus ir pan. O tokių jūs surasite tikrai nemažai, nes nuo kiekvieno nukauto sutvėrimo jūs gaunate visus jo daiktus, šarvus, ginklus. Ir ne šiaip sau — "šarvai", o šalmai, pirštinės, apyrankės, batai, kelnės, apsiaustai, krūtinės šarvai ir t.t. O ir šarvų atsiras įvairiausių — nuo paprasčiausių iki kristalinių. Grįžę miestan po eilinės misijos, ant prekystalio rasite vis stipresnius ginklus ir šarvus. Tik kad pinigų būtų — nusipirkti visada rasite ką. Be ginklų ir šarvų mieste dar galite nusipirkti burtų knygas arba raštus (scrool). Magija remiasi penkiom stichijom — Vanduo, Žemė, Oras, Ugnis ir Astralo sfera. Pati stipriausia Astralo magija. Kiekvienos stichijos magiškų užkeikimų yra kažkur po 6-7. Pvz. Ugnies — gerai pažįstami ugnies strėlė, kamuoliai, sienos, apsauga nuo ugnies ir pan. Ir kuo galingesnis burtas, tuo daugiau pinigų paklosit, o jei seksis — surasit keletą knygų pakeliui. Mieste taip pat surasit ir Treniravimo Rūmus, kur jus pasitiks Karys ir Magas. Jie jus išmokys daug ko, tik pinigų turėkit. Šalimais dar įsikūrusi ir taverna, svarbiausias objektas. Joje jūs ir sužinosite tolimesnių misijų tikslus ir uždavinius. Taip pat už vieno stalo sėdės ir misijai samdomi žmonės — kariai, magai, šauliai, katapultos ;-). Ne, rimtai. Bet jų man neprireikė... beveik.

Žaidimas savo žanre turi ir tris raides RPG, kurios nurodo, kad jūsų herojus galės kelti savo profesionalumo lygį. Skirtingai nei kituose žaidimuose, čia jums patyrimas (experience) duodamas ne tik už nukautų priešų skaičių, bet ir už panaudotą magiją, iššautas strėles, suduotus smūgius. Tai supratęs aš griebiausi gudrybės — pasiunčiau porą herojų kapoti trolio, o magus pastačiau atokiau, kad jie galėtų burti ant maniškių gyvybės atstatymo burtą (šiaip žaidimo parametruose galima net nurodyti, kaip jūsų burtininkai turi burti šį burtą — visai ne, retai, dažnai). Ir tokiu būdu kiekvienas herojus pakilo kokia dešimčia lygių. Tiek mažai tik dėl to, kad nusibodo žiūrėti ir šiaip norėjosi toliau žaisti, o juk galėjau juos kapotis palikti nakčiai, vargšelius. Kaip supratot,



troliai nelengvai nukaunami ir tik savo herojų jėgomis jų nenukausit. Teks samdytis kelis karių būrius. Arba... Pilna lentelėse yra medžių giraičių, kur dideli sutvėrimai (žmogėdros, troliai) tiesiog negali įlįsti. Tiesiog teks jums kurį jų įsivilioti į tokią vietą, o tada jis pasimeta, net pradeda sukinėtis vietoje iš to apmaudo, kad jam nesukūrė geresnio intelekto ;-). O ir pas kitus junitus intelektas ne aukštesnis, nors kartais ir blykstelį kuris. Užtenka tik labiau jums paieškoti tinkamesnės vietos, daugiau kartų pakrauti žaidimą ir bet koks priešas kris jums po kojomis. Vėlesnėse misijose (iškart po teleporto knygos gavimo) aš mečiau visus savo herojus, pasikinkęs tik pagrindinį. Pasijusdavau lyg bežaidžiąs DIABLO. Vėl tas pagrindinis teleporto burtas. Tik šį kartą nebe žaibas ar ugnies kamuolys, o ugnies siena ar nuodingas rūkas. O ką? Eini sau toliau, pastebi priešą(-us) ir buri ant jo tą prakeiktąjį rūką. Jis pajaučia kažką negero, pamato kaltininką ir išsiruošia atstatyti normalias ekologines sąlygas — pašalinti kenkėją gamtai. O kol jis pėdina, jūs pakeliui toliau tą rūką pučiat jam į akis, pučiat... Per daug priartėjo — kam jums tada teleporto burtas? Atsitraukiat ir toliau vis tą pačią plokštelę grojat, kol nenusibos kuriam iš jūsų. O lengviausia, jei taip nuodydami priešų gyvenimą prieisit upę. Teleportuokitės į kitą krantą. O ką darys tie vargšai su savo intelektu? Matys jus ir bandys pasiekti artimiausiu keliu. Viso to rezultate jie sustoja kaip įbesti. O tada jums ir praverčia ugnies siena. Tik va vienas patarimas prie šio burto — kuo daugiau jį bursit vienai vietai, tuo kaitresnė bus ugnis (mirtis ateis greičiau). Negailėkit įpilti kuo daugiau alyvos į ugnį:-). Tokiu būdu aš vienoj misijoj išguldžiau porą tuzinų orkų. Tai ne visi patarimai, bet jums ir jų turėtų užtekti. Nebent dar toks, kad vaikščiodami laikykite nuspaudę *Ctrl* mygtuką (turėjau omeny žaidime). O jau ką jūs pasirinksite — žaisti vienam, ar vestis visą būrį, priklausys tik nuo jūsų skonio ir nuotaikos.

Alloduose taip pat veikia ir fiziniai dėsniai — jei pataikysite ugnies kamuoliu į medį, šis užsidegs. O ir junitų greitis priklausys nuo vietovės, kuria jie juda, pobūdžio bei pakrypimo kampo.

Žaidimo grafika mane dar labiau nustebino. Ir iš kurgi toks kiekvienos smulkmenos detališkumas? Stengtasi ne veltui. Žaidimo, filmukų metu, esant mieste — grafika atrodo tiesiog puikiai. Turint galvoje, kad žaidimą galima paleisti režime nuo 640x800 iki 1024x768, geriausiai žaidimas matosi mažiausiame režime. Kitaip herojai tampa pernelyg smulkūs ir su pelyte sudėtingiau pataikyti ;-).

Taigi šiuo metu Allodai neturi sau lygių. Galima tik pasakyti, kad tai *role playing* kova, turinti DIABLO, WARCRAFT dvasią, panašiame į DAGGERFALL pasaulyje su WARHAMMER geriausių tradicijų misijomis. Žaidimas apima geriausius RPG ir strategijos elementus: iš vienos pusės karių grupės valdymas, o iš kitos — atskirų personažų gyvybingumas.

Jau planuojama sekančios Allodų dalies gamyba, remiantis panašia žaidimo idėja. Orientacinė išėjimo data — trečias 1998 metų ketvirtis. Jame įvykiai klostysis jau nebe vienoje izoliuotoje saloje, o grandioziniame salyne. Numatoma miestų statyba, resursų gavyba ir gamyba. Be galingo ekonominio modulio ir naujų strategijos principų, "Interneto" žaidėjams rengiamas dar ir unikalus magijos konstruktorius. Bus galimybė vienu metu žaisti daugumai žaidėjų (šimtais).

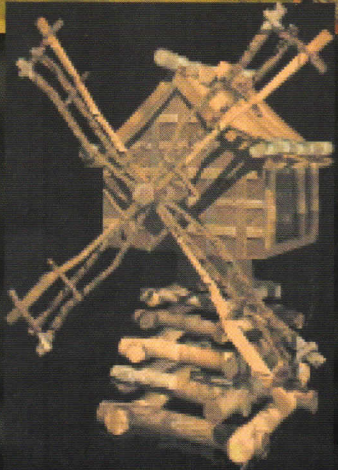
Wir2ality













Final Fantasy VII

C'mon, follow me newcomer!

"FFVII"? Ką gi, šio žaidimo, ilgai laukęs, dar palauk!" — šypsodavosi man pardavėjai. Bet pagaliau keturi kompaktiniai diskai mano rankose.

Jau patį pirmąjį FINAL FANTASY žaidėjai netruko įvertinti. Šis, jau septintasis žaidimas sulaukė ne mažesnio populiarumo, bet iš pradžių buvo išleistas tik "Sony Playstation" platformai. Tik pamačius, kad šis žaidimas laikosi "Playstation" geriausių žaidimų dešimtuke, suskubta konvertuoti jį į PC versiją. Taigi vos apie tai išgirdęs ir pradėjau laukti, kol galėsiu prisėsti prie dar vienos FINAL FANTASY serijos. Galiu pasakyti, kad iki pat pabaigos sunku buvo nuo šio žaidimo atsiplėšti, o dabar įgyta patirtimi norėčiau pasidalyti su jumis.

FF pasaulyje vienodai svarbūs mokslas ir magija. Sakyčiau, tai tam tikras *fantasy* ir *cyberpunk* stilių mišinys. Jūs — su plaukais tartum spygliais blondinas, peržengęs į trečią savo gyvenimo dešimtmetį, vardu Cloudas. Beje, skirtingai nei kituose žaidimuose, čia galite keisti savo bei savo bendrų vardus. Monopolinė korumpuota korporacija "Shinra Inc.", pasitelkusi velniškus mako reaktorius, visu pajėgumu siurbia energiją iš planetos gelmių. Deja, šie ištekliai gali baigtis. Tie, kurie supranta, kokią katastrofą gali sukelti "Shinra Inc." veikla, imasi tam tikrų veiksmų. Jie įkūrė Avalanche organizaciją, kurios tikslas - kovoti su šiuo beprotišku savavaliavimu. Kol kas ji maža, dar tik verbuoja bendraminčius. Bet atėjus laikui...

Jūs taip pat tapsite Avalanche bendraminčiu. Žaidimo pradžioje grupelė banditų bando susprogdinti vieną iš reaktorių, esančių Midgaro mieste. Cloudas nutaria jiems patalkinti. Nors kol kas jis rūpinasi tik savo kišene, o ne artėjančia pasaulio pabaiga, tačiau po truputį vyruko nuomonė pasikeis. Laukite iš žaidimo labai painios ir turiningos istorijos. Kovas pradėsite vienas, tačiau kuo toliau, tuo daugiau turėsite pagalbininkų. Keliauti galėsite daugiausia trise, tad vėliau teks pasirinkti bendražygius.



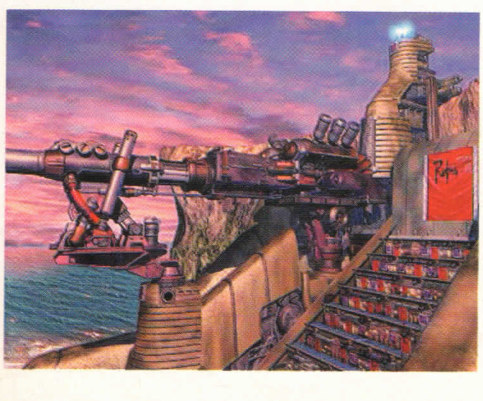
Susipažinkime su visais veikėjais iš arčiau:

Cloudas

Kada pasirodys žaidime: nuo pat pradžių — pagrindinis personažas.

Ar vertas būti grupėje? Nedidelis pasirinkimas :)

Cloudas — pats pajėgiausias veikėjas. Jo HP (gyvybė) ir MP (magija) kyla greičiausiai. Pajėgiausias artimose kovose, nors nepamirškit ir jo MP. Atminkit, kad maksimalus HP yra 9999, o MP — 999. Stenkitės kuo daugiau kovoti. Jo *limit break* turi būti naudojami kuo aukštesni.



Barretas

Kada pasirodys žaidime: Midgare, Mako reaktorius Nr. 8.

Ar vertas būti grupėje? Nelabai.

Jis — karšto būdo vyrukas. Iš pradžių Barretas bus vienintelis, turintis kulkosvaidį ir galintis atakuoti iš toli. Bet vos tik sutiksite Cidą ar Cait Sithą, pakeiskite jį. Jo ginklas silpnesnis už Cloudo ar Vincento.

Tifa

Kada pasirodys žaidime: Midgare, 7-oji sekcija.

Ar verta būti grupėje? Taip.



Jūsų vaikystės draugė — pirmoji meilė. Tobulindami ją nuo pradžių, vėliau turėsit silpnai atrodančią, bet labai stiprią karę.

Jei tik panorėsit, lydės Cloudą iki žaidimo pabaigos.

Yuffie

Kada pasirodys žaidime: slapstosi kur nors miške.

Ar verta būti grupėje? Taip, jei tik nenuleisit nuo jos akių ir kai ji bus pasiekusi antrą *limit break*.

Labai klastingas personažas. Kartais jos neapkęsite, tačiau stenkitės būti atlaidus. Jei judu abu jos gimtame Wutai miestelyje susikausite su jos tėvu ir nugalėsite, gausite galingą *summon* medžiagą. Surasti ją galite kur nors miške. Jūsų pažintis prasidės kautynėmis, bet jei nugalėsite — įgysit šansą turėti naują pakeleivę.

Jei ji guli paslika, neikit prie išsisaugojimo taško, nes ji pabėgs. Be to, jei kalbėsit netinkamai, taip pat tiek ją tematysit. Jei ji norės dar kartą susikauti - atsisakykit. Jei grūmos jums kumštuku, sakykit, kad esat tiesiog priblokštas jos jėgos. Iš pradžių ji nusisuks ir pagąsdins, kad jau bėga. Paskui pasakys, kad dabar TAI JAU TIKRAI BĖGA. Paprašykit dar pasilikti. Šnekėkit mandagiai, bet kai turėsit galimybę paklausti jos vardo — pasirinkit kokį nors kitą, ir ji bus jūsų. Jos antras *limit break* gydo visą komandą — kaip ir Aeriso gydymo vėjas (healing wind).



Vincentas

Kada pasirodys žaidime: Nibelheimo miestelyje.

Ar vertas būti grupėje? O taip!

Norėdami su juo susidraugauti, turėsit įminti seifo, esančio Shinra viloje Nibelheimo miestelyje, mįslę. Iš atidaryto seifo paimkit raktą ir leiskitės į rūsį, kur atrakinsit slaptas duris. Vincentas gulės karste. Atidarykit jį. Kalbėdami su juo visada rinkitės antrąjį atsakymų variantą. Prisišnekėję iki soties pasukite atgalios. Jis jus pasivys ir įstos į komandą, mat norės surasti mokslininką Hojo. Vincentas — puikus grupės narys vien dėl savo transformavimosi *limit break*.

Aeris

Kada pasirodys žaidime: Midgaro mieste, 8-a sekcija.

Ar verta būti grupėje? Labai, tik gaila kad vėliau ji palieka komandą.



Aeris — viena reikalingiausių komandos narių. Ji — bemaž burtininkė, o jos gydymo *limit break* dažnai padeda išgyventi sužvėrėjusiame pasaulyje. O ką besakyti apie trečiojo lygio *limit break Protecting Planet*... Visai komandai vienos kovos metu suteikia nemirtingumą. Geriausias ginklas prieš bosus:).

Redas XII (Nanaki)

Kada pasirodys žaidime: Dr. Hojo laboratorijoje.

Ar vertas būti grupėje? Nelabai.

Redas XII pajėgiausias artimose kovose. Vėliau žaidime puikiai išsisuksit ir be jo, bet jis padės bėgant iš "Shinra" korporacijos pastato.

Cidas

Kada pasirodys žaidime: Rocket Towne (miestelis su kosmine raketa).

Ar vertas būti grupėje? Labai geras karys.

Kadangi jis — puikus karys, geriausia bus, jei žygiuos petys į petį su Cloudu. Turi daug HP. Personažas su cigaru dantyse, padarysiantis viską, kad kiti galėtų išskristi į kosmosą.

Cait Sithas

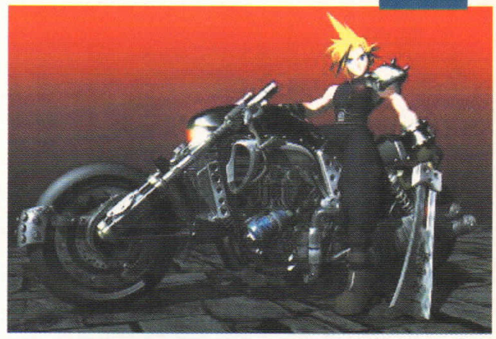
Kada pasirodys žaidime: Gold Saucer (atrakcionuose).

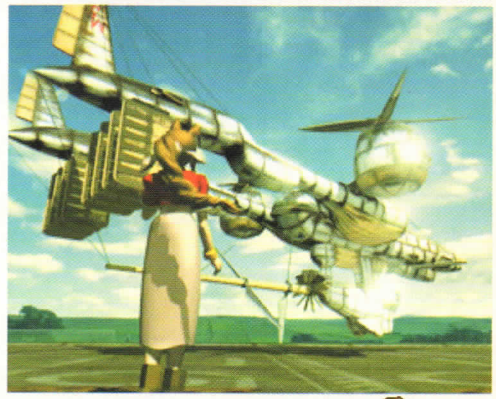
Ar vertas būti grupėje? Ne.

Nors jo *limit break* ir... hm, įdomūs, strategiškai jis jums vargu bau gali padėti. Geriau vietoj jo tiks Vincentas ar Cidas.

Štai tiek apie personažus, pasitaikysiančius jūsų kelyje. Priešų bus tiesiog apstu — daugiau kaip 300 tipų ir visi originalūs. Tokio įvairumo nesu matęs jokiame kitame žaidime. Nespręskit apie juos pagal išvaizdą... Pavyzdžiui, artėjant link žaidimo pabaigos, man pasitaikė toks nykštukas — miego senelis su žibintu (labai piktas, — matyt dėl to, kad pažadinom). Gyvybės jis turėjo daugiau nei daugelis bosų, be to, jam pakakdavo savo žibintu pamojuoti ties kuriuo nors mano bendražygiu, ir šis dažniausiai vietoj krisdavo negyvas. Na, bet daug nepasakosiu — bandykit patys. Gal jums kitaip susiklostys?







Taaaaaaaaip... Žaidimo grafika visus priverčia aikčioti. Žinoma visus pliusus pajusite tik turėdami 3D akseleratorių, tačiau viskas neblogai atrodo ir be jo. Keliaujant visa komanda būna vieno Cloudo asmenyje (lyg visi viename), BACKGROUND iš anksto surenderiuotas — panašiai kaip ALONE IN THE DARK. Kartais pasirodančiuose filmukuose (rezoliucija tik 340x200) bandyta derinti ir animaciją. Tiesa, rezultatas kartais baisus. Na, bet, reikia pripažinti, pati mintis nebloga. Tuo metu, kai kas nors jus užpuola, ekranas pasikeičia, vietoj vieno Claudo pasirodo visa jūsų grupelė. Kiekvienas kovotojas turi laiko stulpelį. Kai jis prisipildo, galit atlikti kokį nors veiksmą (atakuoti, burti, panaudoti kokį daiktą). Jei nespėsit atlikti veiksmo (pavyzdžiui, ilgai nesugalvosit, kaip pulti, kokį daiktą panaudoti) priešas, kurio tuo metu prisipildė laiko stulpelis, vėl puls jus.

Dabar žmonėms, nesupratusiems, ką reiškia LIMIT BREAK (LB). Tai lyg personažo nervų taurė. Kuo skaudžiau gaunat į kaulus nuo priešų, tuo greičiau pildosi jūsų LB stulpelis, o tada jums užverda pyktis... Kiekvieno personažo šios taurės skirtingos ir turi po 4 lygius. Pavyzdžiui, jei Vincentas pasiekia pirmąjį LB lygį, tampa panašus į vilkolakį, jei trečiąjį — tuomet Frankenšteiną su pjūklu, o pasiekus ketvirtąjį — atsistato gyvybė.

Keletas žodžių apie iškvietimus (summon). Na, čia tai jau tikras spektaklis! Gražiausi žaidimo momentai. Turėdami kokį nors iškvietimo daiktą, jūs galite išsikviesti aukštesniąsias jėgas. Pavyzdžiui, vandens dievą Leviathaną! Jūsų grupelė trumpam išnyksta (kad per klaidą nesusižeistų), ir tada valdančias pozicijas užima penkiaaukščio namo dydžio cypaujanti vandens gyvatė, sukelianti cunami. Net mano namiškiai užsispoksodavo, kai tekdavo išsikviesti tokią pagalbą. Tik gaila, ji daug MP kainuoja...

Kadangi tai - tikras RPG, žaidime yra geras inventoriaus interfeisas. Iškart neapsivilksit liemenės, neužsidėsit šalmo, neužsimausit pirštinių ar kelnių — teks išsirinkti tik vieną jus ginsiantį daiktą (armor). Taip pat galite užsidėti ir papildomą apsaugą (accesory), pavyzdžiui, amuletą, apyrankę ar talismaną. Dar yra atakavimo įrankis (weapon). Žaisdami ginklus ir apsaugą keisit ir keisit į vis geresnius.



Ginklas ir apsauga turi atitinkamą skylučių kiekį, į kurias kišamos medžiagos. Pavyzdžiui, jei į vieną tokių skylučių įkišit ugnies medžiagą, kovos metu galėsit paburti magišką ugnies ataką. Kiekviena įkišta medžiaga po kovos gauna pelnytą AP kiekį. Pasiekus nurodytą AP kiekį, medžiagos lygis pakyla. Ir tada bursit jau nebe ugnies lopinėlį, o ištisą stulpą. Tačiau tai atims ir daugiau MP. Medžiagas galima dar ir jungti. Pavyzdžiui, jei matot, kad skylutės turi tarp savęs jungtį, pasistenkit tenai įkišti medžiagas *All* (visi) ir, pavyzdžiui, *Restore* (atstatyti gyvybę). Tada atlikus burtą *Cure*, išgis visa jūsų grupelė (tik žiūrėkit, kad nenuspaustumėt ant priešų:)). O jei suderinsit *All* ir *Lightning* (žaibas) - visiems trenksit žaibu.

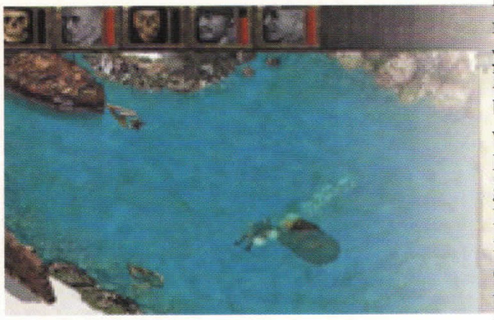
Štai tiek patarimų. Peržvelgti plačiau nesiryšiu. Tik noriu priminti, kad tai labai platus, painus žaidimas, ir įtrauks jus ilgam. Tai žaidimas, kurį aš su malonumu žaisiu dar kartą (kai nutaikysiu laisvo laiko). Tai net daugiau nei žaidimas. Tai juk RPG!!!

Prireikus daugiau patarimų, ieškokit http://www.gamespot.com/features/ff7_sg/

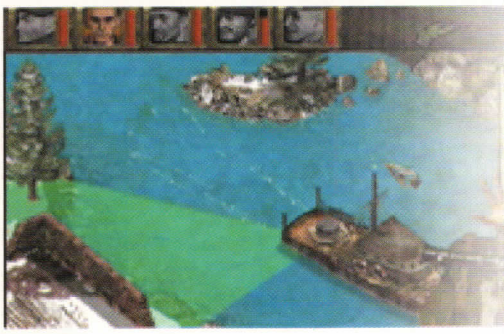
Wir2ality

COMMANDOS:

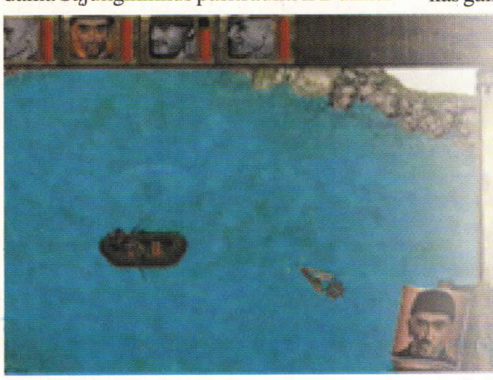
BEHIND THE ENEMY LINES



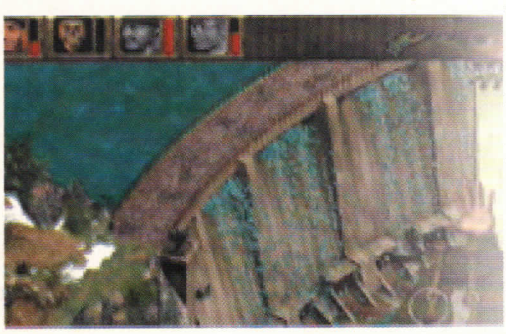
"Neklauskite ką Tėvynė gali padaryti dėl jūsų, verčiau paklauskite ką jūs galite padaryti dėl savo Tėvynės.."



1940-ųjų vidurys. Vokiečių armija per kelias savaites užima Prancūziją, priversdama Sąjungininkus pasitraukti iš Dunker-



ko. Nuo Anglijos vokiečius skiria tik Lamanšo sąsiauris. Hitleris jaučiasi nesustabdomas, todėl pradedami kurti



planai Didžiosios Britanijos užgrobimui.

Tuo metu kai britų armija persiorganizavo ginti salą, leitenantas-pulkininkas Dudlis Klarkas nusprendžia pulti vietoj to, kad gintųsi kaip lapė oloje. D. Klarkas nusprendžia imtis geriljos — partizaninio karo, tačiau tam naudoti nusprendė ne savanorių civilių būrius, o kelis ypač gerai apmokytus ir patyrusius komandosus. Šio septynių žmonių būrio užduotis — gadinti nuotaiką vokiečiams nuo Pirėnų iki Narviko, kai tuo metu Sąjungininkai tupėtų gynybinėse pozicijose. Komandosai, kuriems buvo lemta pakeisti istorijos tėkmę, dalyvavo keliasdešimtyje II pasaulinio karo misijų, tapdami legendų objektu. Aštuoni "Viktorijos" kryžiai, 37 ordinai "Už pasiaukojančią tarnybą", 162 "Kariniai kryžiai", 32 medaliai "Už nuopelnus tėvynei" ir 218 įvairių kitų karinių apdovanojimų. Toks įspūdingas apdovanojimų kiekis kalba pats už save ir nereikia aiškinti šių išskirtinių karių vertės.

Žaidimas COMMANDOS ir buvo sukurtas remiantis istorinio diversantų būrio — *Boers* pavyzdžiu. Šio žaidimo žanras nėra labai suprantamas, dėl tokios paprastos priežasties - nieko panašaus nesu matęs. Tai *real-time* taktinis žaidimas, nors toks pavadinimas tik apytiksliai nusako visą mūšio eigą. 24 misijose (kai kurios netgi istorinės) reikės visko ką aplamai išmokote žaisdami: logikos, vikrumo, strateginių sugebėjimų, kantrybės, šaltų nervų bei geros atminties :). Žinoma, kai kas gali prieštarauti primindamas kultinį JAGGED ALIANCE, tačiau abu šie šedevrai skiriasi kaip diena ir naktis nepaisant to, kad abiejuose valdai būrį smogikų.

Ech ta grafika. Izometrinis kameros vaizdas primena visus tuos *real-time* "strateginius" žaidimus, kurie išėjo prieš COMMANDOS, bet įdėmus žvilgsnis pastebės tai, jog detalių skaičius nepaprastai didelis (netgi susiginčijom ar detalių daugiau FALLOUT ar COMMANDOS :). Visos 2D vietovės yra skirtingos, labai gerai apmąstytos ir netgi sklinda kalbos, kad jos egzistuoja ir tikrovėje. Persikėlus iš vienos Europos vietos į kitą kinta visa gamta (nekalbu apie tai, kaip aš nustebau, kai pirmą kartą pamačiau misiją Arabijoje). Šiame žaidime tiesiog nėra tokių pačių scenarijų! Kareivinės, sandėliai, skulptūros, tankai, elektros linijos, aplink kareivių palapines išmėtyti kareivių daiktai ir dar daug įvairiausių smulkmenų labai pagyvina atmosferą, suteikdami jai realumo. Netgi sprogimai yra kitokie, o kai ugnis po susprogdinto sandėlio išblėsta vis dar matosi degėsiai ir spingsi žarijos. Pasirodo galima viską padaryti — reikia tik noro :). Malonu stebėti sargyboje stovintį kareivį — pajudina nutirpusias kojas, pasidairo dėl šventos ramybės, užsirūko ;). Taip taip — viskas smulkiai pavaizduota. Misijos metu galima keisti rezoliuciją, naudoti "zoom" funkciją, įjungti kelias kameras, kuriomis galima stebėti keletą nacių vienu metu. Beveik idealu…Tiesa istorijos mėgėjams dar patiks brifingas, tačiau aš niekada jais nesinaudoju, jei tai nėra būtina, nors darbo kūrėjai įdėjo tikrai nemažai.

Žeeeengte marš!

Visi šeši smogikai yra išskirtiniai ir su savu charakteriu. Visa tai atsispindi judesių animacijoje, kuri yra labai "švari" ir be jokių klaidų. Viskas, ką jie bedarytų (šliaužia, bėga, plaukia, lipa per sieną, šauna ir t.t.) pavaizduota ypač maloniai. Beje, pagal komandoso sudėjimą skiriasi ir judėjimo greitis :). Prieš pradėdamas kovoti su naciais gali išbandyti *Tutorial* režimą, kur paprastai ir nenuobodžiai (ir kas svarbiausia — greitai) išmoksi panaudoti kiekvieno savo kario sugebėjimus ir pažinsi silpnybes. Kai jau esi susipažinęs su visais kariais (šiaip tai čia nesąmonė — sėdi ir žaidi :) gali pradėti savo kampaniją, kuri susideda (tik) iš 24 misijų. Viena iš COMMANDOS ypatybių — išbaigtumas, todėl patinka gera interfeiso išdėstymo ir apipavidalinimo sistema. Pasirinkus vieną kurį komandosą, jo kuprinėje išsirenki įrankį naikinimui ar šiaip kokiem sodo darbams. Tačiau valdyti vien pele yra nepatogu ir dažnai nepakanka greičio, todėl kiekviena komanda ar inventoriaus dalis turi savo "hot key". Labai dažnai bus taip, kad sekundės dalys lems ar tu spėsi pasislėpti ar ne. Kiekvienam kovotojui turi duoti įsakymą, kad jis pradėtų ką nors daryti. Tai šiek tiek erzina, nes net apšaudomas komandosas nesiima jokių veiksmų, tačiau žaidžiant supratau, kad kitaip nebuvo galima.

Pradėjęs misiją apžiūrėk visą žemėlapį ir suplanuok tolimesnius tris veiksmus. Pavyzdžiui: "Kol nemato fricas stovintis prie sienos, "nukertu" pro mane vaikštantį patrulį, tada, kai atsisuka tas, kur stovi prie sienos, bėgu link miško, prieš tai pasislėpdamas nuo dar vieno vokiečio, kuris patruliuoja pakrante…" Ir taip ištisai – juk tu diversantas. Būtina išmokti kokią taktiką ar ginklą naudoti vienoje ar kitoje situacijoje. Kartais geriau šauti iš povandeninio šautuvo nei smogti peiliu…o gal geriausia visus iš karto susprogdinti? Nė vienas priešo kareivis negirdi taviškių, nebent pradėtum labai garsiai skelbti apie savo buvimą — šaudyti, sprogdinti, riaugėti… Tačiau, neduok Dieve, jiems kils įtarimas — tada subėga visa armija ir tik spėk juos šaudyti.

Norėdamas laimėti turi koordinuoti savo komandą — jūrų pėstininkas yra žudikas, galintis netikėtai užpulti iš vandens su paruoštu peiliu ir harpūnu, tačiau jis neturi tiek raumenų kiek desantininkas, kad nunešti užmušto priešo kūną. Teisingai supratai — nunešti ir paslėpti, nes kiti priešininkai pastebėję gulintį kolegą atbėga pasižiūrėti ir sukelia aliarmą. Šnipas gali apsivilkti bedžiūstančią generolo uniformą ir atitraukti dėmesį nuo tavo " bomber-meno", kuris tuo metu deda sprogmenis. Vairuotojas gali nušliaužti ir nepastebėtas įsirangyti į tanką, o kai įsirango — niekam nepadės sukeltas aliarmas, nes kaip, visiem žinoma, tankai turi didelius vamzdžius :). Tokios ir panašios kombinacijos ne visada atitinka tai, ką išmoksti ar išgirsti per *Tutorial*.

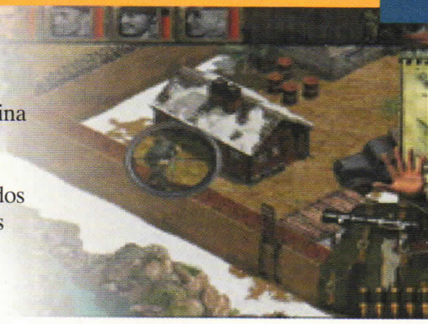
Kartais tik logiškai pamąsčius galima atrasti teisingą sprendimą, kuriam komandosui kokią užduotį skirti. Ne visos problemos išsprendžiamos aštriu protu — kartais reikia ir vikrumo ir geros laiko nuojautos. Tiesa kartais beskubėdamas gali prarasti komandosams būdingą šaltą nuovoką, kai tavo vairuojama mašina negali pataikyti pro vartus, bet aplamai žaidimo valdymas puikus.

Trojos arklys

Visą žaidimą sudaro viena kampanija, kuri kaip minėjau susideda iš 24 misijų. Tavo užduotis yra jas visas įvykdyti ir neprarasti nė vieno komandoso. Gali pasirodyti, kad visas scenarijus labai plokščias ir įprastas, tačiau taip nėra — viena misija yra tarsi atskira maža kampanija. Vykdydamas užduotį gali sau leisti (netgi privalai) panaudoti fantaziją ir veikti visais įmanomais būdais – kare nėra neleistinų būdų laimėti. COMMANDOS gali žaisti ir šuterių ir šachmatų mėgėjai. Kai kur reikės tik vieno desantininko peilio, kitur būtina bus taupyti snaiperio šovinius. Pajunti malonumą, kai sugebėjęs prašliaužti, praslinkti, prabėgti (pasirink vieną iš šių žodžių) pro 30 priešo kareivių susprogdini jų ginklų atsargas ir laimingai pabėgi. Kai kurios misijos balansuoja tarp įmanomo ir neįmanomo ribos ir prasėdėjęs keletą valandų spjauni į visa tai, nusprendęs daugiau nebežaisti. Praeina pora minučių ir vėl sėdi prie monitoriaus bandydamas apgauti kompiuterinius nacius. Šio žaidimo gimimas sukūrė naują strateginį-loginį kompiuterinių žaidimų žanrą. Ir jei niekas nepasinaudos "Pyros Studios" idėja... na, tada aš nežinau, ką ir besakyti.

Nepikti parėkavimai

Yra šiek tiek ir trūkumų. Gal greičiau trūkumėlių. Visų pirma garsas ir muzika. Na čia, galima sakyti, "Pyros Studios" vyrukai šiek tiek pristigo pinigėlių (juk nesakysiu, kad visiškai nemuzikalūs ar tinginiai?) ir muzika bei garsas yra apgailėtini. Garsai tik būtiniausi, muzika tik pati paprasčiausia. Žaidimo metu išsiskiria šūviai ir įsakymus patvirtinančių komandosų balsai. Vokiečiai kalba dar mažiau nei tavi̇škiai. Garsas šiek tiek mažina bendrą įvertinimą iki 9 balų, tačiau malonumas nuo to nė kiek nesumažėja.



Antras dalykas yra programavimo klaidos – *bugs*. Pavyzdžiui, labai tiksliai suderinus judesius galima du komandosus sukišti į...jūrų pėstininko kuprinę :). Pagalvokit patys ir gal išmoksit šį fokusą. Dar vienas labai rimtas *bug* yra misijoje kai turi krovininio automobilio pagalba blokuoti vilos kiemo vartus. Įvairavus automobilį po vartais žaidimas gali pakibti ar tiesiog "išmesti" į "Windows". Vėliau bandant pakrauti išsaugotą misiją, pastaroji nebepasikrauna :(. Nuo šio *bug* išgelbės tik *patch*. Visa kita veikia be priekaištų. Mėgaukitės – nuoširdžiai patariu.

Max



Patarimai:

— neskubėk šaudyti ar kitaip kenkti fricams, nes visada spėsi pradėti;

— neskubėk;

— neskubėk;

— stenkis įsiminti kiekvieno artimiausio priešo patruliavimo maršrutą ir matymo zoną;

— kiek įmanoma mažiau šaudyk;

— dažnai išsaugok žaidimą;

— išnaudok visas priedangas ir niekada į tikslą nebėk tiesiu keliu;

— stenkis dirbti su visais komandos nariais;

— jei yra kupstas — atsigulk, jei smėlio ar sniego krūva užsikask;

— visi priešų ginklai gali atsisukti prieš juos;

— tankai, automobiliai, šarvuotos mašinos, motociklai yra vertingi jei naudosi juos teisingai;



— kartais užmesk akį į žemėlapį;

— priešas gerai mato;

— vokiečių karių yra bent 10 kartų daugiau nei tavi̇škių;

— jei priešininkas atrodo nepridengtas, vadinasi kažką praleidai;

— beveik neįmanoma laimėti jei sukėlei rimtą aliarmą;

— priešas gali pasielgti įvairiai — eksperimentuok;

— jei tavo kareivį pamatė priešas, o tu dar tik pradėjai misiją — gali pradėti ją iš naujo;

— išmok visus "hot key";



— naudokis nemokamais patarimais, kuriuos perskaityti galima paspaudus, apatinį kairįjį žemėlapio kampą;

— patartina turėti chronometrą ar šiaip laikrodį su sekundine rodykle;

— planuok kelis žingsnius į priekį;

— statinės sprogsta efektingai;

— nesprogdink statinių, nes gali jose paslėpti kūnus;

— sprogdink statines šalia kareivinių (namukai su vėliavom) ir nereiks bijoti priešų padaugėjimo;

— galvok savo galva;





THE TERMINATOR: FUTURE SHOCK

Seniai seniai, kai QUAKE dar buvo tik gaminamas slaptose “Id Software” laboratorijose, “Bethesda” gamino “terminatorius”. Šie *shoote'em up* stiliaus žaidimai vienaip ar kitaip malšindavo QUAKE belaukiančių žaidėjų nervus. 1995 metais išleistas TERMINATOR: RAMPAGE nesusilaukė didelio pasisekimo, tačiau sukti “Bethesda” vadybininkai labai norėjo sudrebinti rinką. Supratę, kad vien garsiu pavadinimu rinkos neužkariaus, nusprendė nusipirkti visas teises James Cameron super filmo perkėlimui į kietuosius diskus. Bet ir tuo neapsiribojo — sukūrė neblogą varikliuką, kurio pagalba ir juda visi veikėjai. Tiesa dar parašė gerą scenarijų (ech... kur tie laikai).

Vizija

Taigi gūdžiais 1996-aisiais į mano rankas pateko sidabrinis diskelis su užrašu — TERMINATOR: FUTURE SHOCK. Pirmosios trys paros buvo be miego. Neskubėkit manęs gailėtis – tuoj išdėstysiu ligos priežastis.

TFS — tai visų pirma atmosfera. Šiuo atžvilgiu TFS perspjauna ne tik QUAKE, SiN, bet netgi ir HALF-LIFE (demo). Atominių atakų metu sugriauti iki pamatų miestai. Miestai, kuriuos valdo robotai, automatai, kiborgai ir kompiuteriai. Stebina, tačiau programuotojai iš tiesų sugebėjo sukurti post-holokausto pojūtį. Pastatų griuvėsiai, sudegę automobiliai, duobėtos gatvės, vėjo ridenamos kaukolės…brrr…baimė ir panika (!) juntama tiesiog nuo pirmų žaidimo akimirkų. Tai turbūt vienintelis žaidimas, kuriame pasijutau auka, o ne herojumi. Slankiodamas po griuvėsius, turi slėptis nuo skraidančių aparatų, kurių patruliai visur ieško likusių žmonių. Tačiau nemalonus siurprizas dar tik priešakyje. Robotų-žudiko sensoriai aptinka žmogišką šilumą. Puoli paniškai bėgti. Tolumoje girdisi atskrendančių naikintuvų gausmas. Bėgi pro degėsius, nuolaužų krūvas ir prieš tave išnyra iki pusės sugriautas dangoraižis. Po pirmų šūvių daug nemąstydamas puoli prie sulūžusių durų ir pasirodo, jog galima patekti į vidų! Viduje tvyro chaosas ir kovos pėdsakai. Nesirinkdamas puoli tiesiog pirmyn ir išnaršęs keliolika aukštų labirintų, randi kur pasislėpti. O juk įbėgai į pirmą pasitaikiusį pastatą! Taip, taip… turėsi prasibrauti pro daugybę tokių pastatų, sandėlių, parduotuvių, rūsių, kanalizacijos šachtų. Neįtikėtina, tačiau vaikinai iš “Bethesda” sukūrė ateities miesto viziją. Žinoma, pasitaiko supaprastinimų ir miestas nėra realaus dydžio, tačiau tiems kas turi nors lašelį fantazijos…

Pasipriešinimas

Tavo herojus yra vienas iš nedaugelio likusių žmonių, kurie bendrai sudaro pasipriešinimo grupę. Kaip sakoma — vienas lauke ne karys, bet dviems jokie robotai nebaisūs :). Prisirankioję įvairiausių ginklų (ilgą laiką sklandė gandai, jog galima surasti AK-47 — netikėkit, nes jo nėra), žmogučiai nusprendė kovoti prieš kompiuterių valdomas žudymo mašinas. Tavo lyderis Džonas Konoras (kas gi kitas galėtų juo būti) kaskart vis duoda kokią nors užduotį. Misijų įvairovė irgi nemaža: nuo paprastų pasišaudymų *SkyNet* bazėse iki nuosavos bazės gynimo. Visada išklausykite, ką jums pasakys prieš misiją, nes kitaip bus sunku arba išvis neįmanoma jos įvykdyti — turi suprasti, kad tu esi partizanas ir tavo užduotis smogti į silpniausias priešo gynybos vietas. Kai jau išsiaiškinsite visas užduoties smulkmenas, pasivažinėsite kokia nors transporto priemone ir liksi vienas pats su savo ištikimu M-16. Vienintelis ryšys su draugais — kišeninis siųstuvas, kuriuo kartais persimesite keliomis frazėmis — juk *SkyNet* fiksuoja visą pašalinę veiklą ir iškart siunčia greito reagavimo būrį.

Seek&Destroy

Kova yra tiesiog fantastiška — DOOM fanai tikrai būtų nustebinti. DOOM veiksmas vyko klaustrofobiškose bazėse ir dažnai monstrų skleidžiami garsai labai išgąsdindavo, tačiau kai įsisukdavai į kovos įkarštį turėdamas bazuką — pasijusdavai padėties šeimininku. TFS taip nėra — čia priešininkų nėra tiek daug, tačiau jei pakliuvai į jų nagus, tai labai greitai atšals noras juos ignoruoti.

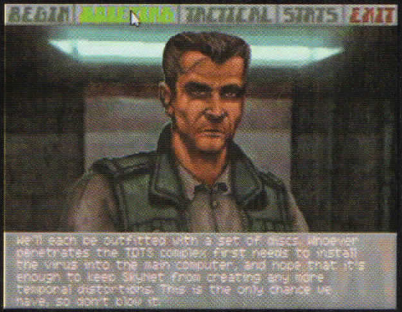
Naikinimo (vos neparašiau nužudymo) ginklų gausa tikrai patenkins visus šuterių gurmanus: paprastas metalinis vamzdis, UZI, M-16, granatsvaidis, medžioklinis *shotgun*, nitroglicerino vamzdeliai, Molotovo kokteiliai, plazminiai ir lazeriniai ginklai, bazuka. Šito gero užteks visiems. Tiesa, žaidimo metu teks pasivažinėti koviniu visureigiu su įmontuotu plazminiu pabūklu. Tačiau ir tai dar ne viskas….;).

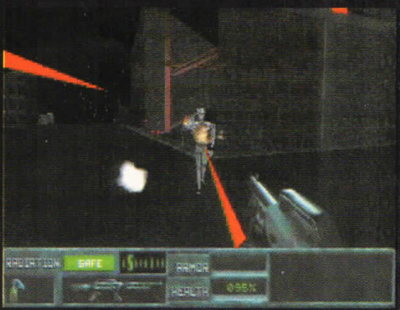
Max











Formula 1 Championship

Konkurencija kompiuterinių žaidimų - simuliatorių rinkoje yra tokia milžiniška, jog šiandien atrodantis žaidimas rytoj bus beviltiškai pasenęs. Pavyzdžiui, porą savaičių mūsų redakciją stulbinęs "Microsof" MOTOCROSS MADNESS visiškai nustelbė MOTORACER 2 demo versija. Liepos mėnesį žaisdamas MOTORHEAD visiems sakiau, kad jis pasakiškas, tačiau kai paleidau NEED FOR SPEED 3 – greitai nutilau. Žaidėjai dabar tokie išrankūs šiam žanrui, todėl kiekvienas naujas lenktynių simuliatorius pakelia kokybės kartelę vis aukščiau.

Firmos "Psygnosis" sukurtas FORMULA 1 CHAMPIONSHIP EDITION (F1CE) yra didžiulės žaidimų serijos dalis, kuriose bus nemažai technikos naujovių. Šį papildymą "Bizzare Creation" išleido, supratusi žaidimo FORMULA 1 potencialą. Kompanija jau dirba prie naujos simuliatoriaus dalies – FORMULA 1 '98. "Psygnosis" visada laikėsi taktikos žaidimą pirma pateikdama Europos rinkai, o tik po to JAV bei pirmiausia "PlayStation", o tik po to žaidimus perdarydami PC platformai. Unikaliausias F1CE bruožas yra du žaidimo režimai – arkadinis bei realistiškas (Grand Prix). Arkadiniame galima žaisti apeinant visus nuobodžius ir specialaus pasiruošimo reikalaujančius F1 bolido reguliavimus ir bandymus. *Grand Prix* režime jums bus leidžiama keisti absoliučiai kiekvieną formulės savybę. Turėsite tam tikrą patyrimą, o visų dalyvaujančių komandų automobiliai skirsis savo charakteristikomis.

Arkadiniam režime paprasčiausiai išsirenkate lenktynininko meistriškumo lygį, automobilį, greičių dėžę (paprastą arba automatinę) bei lenktynes laike arba lenktynes su kitais automobiliais. *Grand Prix* režimas leidžia pasirinkti tris lenktynių tipus: treniruotės, solo arba čempionatas, o savo meistriškumo lygį galima pasirinkti nuo naujoko iki tikro profesionalo. Taip pat trasos ilgį, vairavimo bei stabdžių ypatumus, avarinius ir mechaninius gedimus, nusidėvėjimą bei važiuoklių padėtį, kuro kiekį degalų bake.

Kurdami šį simuliatorių, programuotojai *Grand Prix* režimui suteikė labai daug realizmo. Vairavimo sudėtingumą įtakos daro oro sąlygos, todėl lietus gali (ne)maloniai nustebinti. Pažeidę lenktynių taisykles, lenktynininkai gali būti diskvalifikuojami. Numatytos ir trys trasos stebėjimo padėtys. Galima vairuotojui "uždėti" apsauginius akinius, o kai tai padarysite - ant akinių matysis purvas ir vandens lašai. Man patinka ;). Be abejo, galima žaisti ir su draugais per tinklą. Žaidime "dalyvauja" 11 oficialių F1 komandų ir yra visos 18 trasų. Pačias lenktynes komentuoja žinomi "mėlynojo ekrano" komentatoriai – Martin Brundle ir Murray Walker.

Kaip ir tikroje Formulėje 1 važiuojate trasa, aišku, nepamirškite malonių akimirkų, pavyzdžiui, čiuožiant žole, smėliu ar trankantis į apsaugines sienas. Tačiau taip važiuojant varžybas laimėti įmanoma tik arkadiniame režime arba labai paprastose trasose. Norint važinėti kaip Airtonas Sena, reikia puikiai įvaldyti visus Formulės 1 vairavimo niuansus. O tada pergalė beveik garantuota.

Daugelis arkadinių šio meto žaidimų turi įvairių paslapčių. Negana to, jog žaidime iš pat pradžių negalima pasivažinėti visomis čempionato trasomis. "Psygnosis" įdėjo keletą slaptų (galėjo dar sugalvoti varžybas filmuoti sraigtasparniu). Mano manymu, geresnė išeitis būtų palikti galimybę išbandyti absoliučiai visas trasas jau iš pat pradžių.

Grafika

F1CE vizualiai nepribloškia kažkuo nauju ar stulbinančiai gerai atliktu senu. Sakyčiau, netgi nieko gero. Nors lenktyninis bolidas atrodo gana neblogai, tačiau trasos fonas siaubingas: plokščias, grūdėtas ir daugeliui atvejų netaisyklingas. Žinoma, varžybų įkarštyje tokie trūkumai nelabai pastebimi, visgi tai šiek tiek erzina. Dinamiškas apšvietimas atrodo dar baisiau ir visiškai neatitinka fizikos dėsnių. Šie trūkumai šiek tiek nublanksta, jei žaidimas paleidžiamas su 3Dfx akseleratoriumi ir išryškėja, jei naudojami standartiniai Direct3D draiveriai. F1CE gerokai nusileidžia savo grafine išvaizda NFS3 ar MOTORHEAD.

Valdymas

Mano nuomone, valdymas nėra intuityvus ir aš dažnai pasiklysdavau netgi patraukliuose meniu. Pavyzdžiui: jei nori patekti į meniu – spaudi TAB klavišą, o jei paspausi ESC – patenki į kitą, kuris skiriasi nuo pagrindinio – nustatymo - meniu. Ne visai aišku, kodėl kai kurios funkcijos yra abejose, o kitos prieinamos abiejuose. Važiuojant rodo laiką, poziciją, ratų skaičių, tačiau nėra galinio vaizdo veidrodėlių.

Žaidimas

Šis įvertinimas yra kompromisas tarp arkadinio ir *Grand Prix* režimų įvertinimų. Arkadiniam F1CE variante lengva pasinerti į jaudinantį Formulės 1 lenktynių pasaulį – nereikia ilgai sėdėti reguliuojant bolidą bei treniruotis. Praeitame serijos žaidime arkada buvo tik startas į *Grand Prix*, o šiame leidime – savarankiška žaidimo dalis. Kita savarankiška F1CE simuliatoriaus pusė – *Grand Prix* labai nuvylė. Mano manymu, perkantys Formulės 1 simuliatorių nori rasti gerą produktą ir nepaisant visos daugybės reguliavimų ir nustatinėjimų, "realistiškoji" F1CE pusė neverta dėmesio.

Garsas

Tikro garso koncerto šiame žaidime nesurasite. Viena vertus, iš garso galima nustatyti, iš kurios pusės tave lenks priešininkas, tačiau jo skleidžiamas triukšmas apgailėtinas. Netgi garsų įvairumu šis žaidimas per daug nelepina. Netgi komentavimas man nelabai patiko.

Intelektas ir sudėtingumas

DI programuotojai sukūrė tvirtą ir patikimą, kuris turi savitą supratimą apie greitį, stabdymą ir lenktyniavimo agresyvumą. Nepaisant to, DI lengvai nuspėjamas ir jo reakcijas į tam tikrus veiksmus labai lengva apskaičiuoti.













Kitame numeryje skaitykite:

MORPHEUS

SHOGO: MOBILE ARMOR

CARMAGEDDON 2

GIANTS

THIRD WORLD



Naujas personalinis kompiuteris už 45 Lt.!

KIBERZONA+PC ZONE=PRO FUTURO PC



Pradedame konkursą, kuriame kiekvienas KIBERZONOS skaitytojas gali laimėti PRO FUTURO personalinį kompiuterį.

Tereikia iki 1998 m. pabaigos užsisakyti bent vieną žurnalo PC ZONE numerį. Užsakymo kortelę rasite žemiau. Gavę žurnalą su CD, pašte už jį sumokėsite 45 Lt, ir Jūs jau galite dalyvauti mūsų žaidime.

Be pagrindinio prizo — personalinio kompiuterio, dar bus galima laimėti originalių žaidimų bei žurnalo PC ZONE prenumeratų.

Užsisakykite PC ZONE jau šiandien ir laimėkite!



PC ZONE – žurnalas su kompaktiniu disku. Leidžiamas Anglijoje kartą per mėnesį. Jame rasite ne tik naujausių žaidimų apžvalgas, bet ir demonstracines versijas.

Norėdami įsigyti naujausią žurnalo PC ZONE numerį už 45 litus surašykite savo duomenis ir išsiųskite kortelę nurodytu adresu.

Prašau išsiųsti man sekantį PC ZONE numerį su kompaktiniu disku. Už kurį sumokėsiu 45 litus, atsiimdamas jį pašte.

Vardas __________ Pavardė __________

Adresas __________

__________ Pašto indeksas ______

Kortelę siųsti adresu:

UAB "POLIMEDIJA"
Švitrigailos 8/14
Vilnius

Metinė prenumerata priimama: UAB "POLIMEDIJA", Švitrigailos g. 8/14, Vilnius, tel. (22) 235 202



ISSN 1392-4915

9 771392 491004